БРОЙ 4'2000, ГОДИНА 1

CD(690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ

ИГРИ

2.50 лв.

списание за новото в света на компютърните игри

TEST DRIVE

Три... Две...Едно... СТАРТ!

FIFA 2001

След две години чакане - най-после шедьовър!

Resident Evil 3

"Мамо-о-о-о-о, има зомби в моята пижама-а-а-а-а..."

SCREAMER 4X4

Голямото дондуркане продължава



RUNE

Ярост и мистика



Открийте света на компютрите



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

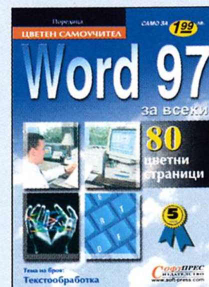
Windows 98 - цветен самоучител



СофтПрес 80 стр.

Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.

Интернет - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

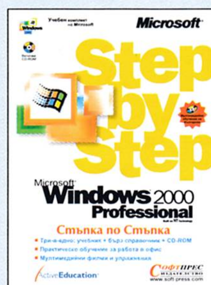
Word 97 - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

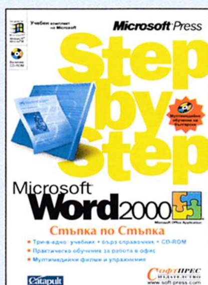
Excel 97 - цветен самоучител



9.50 лв. 336 стр.

Microsoft

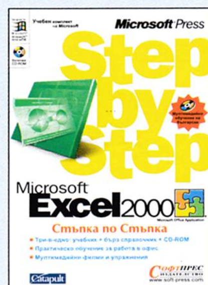
W-ndows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 540 стр.

Microsoft

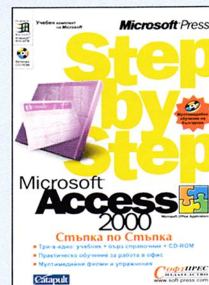
Word 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 520 стр.

Microsoft

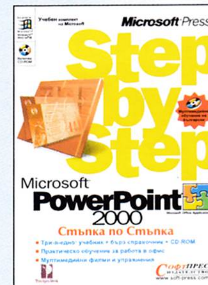
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.

Microsoft

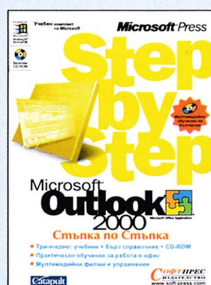
Access 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 432 стр.

Microsoft

PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 448 стр.

Microsoft

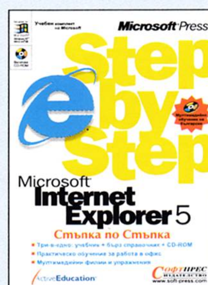
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



15.00 лв. 856 стр.

Microsoft

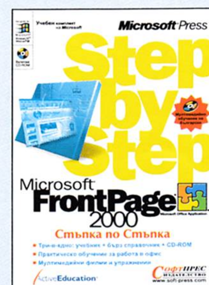
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

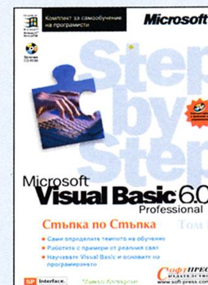
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.

Microsoft

Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул."Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

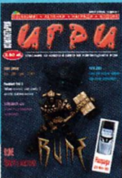
Пловдив
бул."Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас
пл."Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

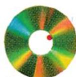
Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СофтПрес Издателство
www.soft-press.com



СЪДЪРЖАНИЕ



Демо игри
- Axis
- FIFA 2001
- Magic Dust 2
- MoHo
- Pro Rally 2001
- Resident Evil 3 - Nemesis
- Rune
- Screamer 4x4
- Smack A Thief
- Venom
- Vyruz - Destruction of the Untel
- Empire
- Warm Up!
- Wave 49

Видео филми
- Diablo 2 Expansion Trailer
- Emperor Battle for Dune
- Stunt GP 1
- Stunt GP 2
- Tom Clancy's Rainbow Six Covert
- Operations Essentials
- Tomb Raider Chronicles
- Таинственный отель

Cheats & Patches

Цели игри
- Checkers
- Jewels of Anubis
- Magno Ball
- Reversi
- Sheep Wars 2
- Snake
- The Castles of Dr. Creep

Необходими програми
- DirectX 8.0a Windows 95/98/Millenium
- DirectX 8.0a Windows NT
- QuickTime 4
- Winamp 2.666
- Windows Media Player 7
- WinRar 2.71

Новини

Walkthrough - Deus Ex

Писма

Desktop Themes

Screenshots

КЛАСАЦИЯ



	Игра	Издател
1	4x4 Evolution	Gathering of Developers
2	Crime Cities	EON Digital Entertainment
3	Delta Force: Land Warrior	NovaLogic
4	Dirt Track Racing Sprint Cars	Ratbag
5	Escape From Monkey Island	LucasArts
6	FIFA 2001	EA Sports
7	Hitman: Codename 47	Eidos
8	Metal Gear Solid	Microsoft
9	NHL 2001	EA Sports
10	No One Lives Forever	Fox
11	Panzer General III - Scorched Earth	SSL
12	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom
13	Rune	Gathering of Developers
14	Starship Troopers	Hasbro Interactive
15	Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
16	Star Trek Voyager: Elite Force	RavenSoft
17	Stupid Invaders	UbiSoft
18	SuperBike 2001	EA Sports
19	Venom	GSC Game World
20	Virtual Pool 3	Interplay

Спира се работата по Conquest

Майкрософт няма повече да развива космическата стратегия в реално време Conquest: Frontier Wars. Понастоящем е спряна разработката на научно фантастичната стратегия, която Digital Anvil бяха започнали, поради неосъществяване на идеите на компанията за тази игра. "Продължавайки да се придържа към линията да произвежда игри само от най-високо качество, предоставящи дръзки и увличащи преживявания, Майкрософт реши да прекрати работата по Conquest и да прехвърли разработващия я екип към други проекти", каза говорителят на Майкрософт.

Предстояща е появата на Serious Sam

След два месеца мълчание компанията Croteam обяви, че дългоочакваният ѝ FPS се намира в краен стадий на разработка. Основните сили са хвърлени за шлайфането на изкуствения интелект и мултиплейър режима на играта. Ако всичко върви по план, ще можем да видим Serious Sam още в средата на февруари идващата година.



Енжинът на Doom III изцяло преработен

Джим Доуз, новопостъпил в Id Software, потвърди, че енджинът на Doom III ще използва изцяло преработения енжин на Quake III. Първоначално се смяташе, че играта ще използва сериозно променена версия на енджина на Quake III. Доуз каза: "Енджинът беше изцяло преработен, част по част. Понастоящем рендериращата и цветовата система, и кодът на играта са съвсем различни. Отпадна мрежовият код; може би Джон ще напише нов. Системата за анимация сега се пренаписва. Така че, въпреки, че не стартирахме от бял лист, крайният резултат ще е цялостно пренаписване."

Eidos съобщава за промени

Eidos съобщи за няколко промени в предстоящата си издателска програма

- **Tomb Raider:** Chronicles, във всичките си версии, има потвърдена дата на излизане 28 ноември 2000 г.
- **Resident Evil 3** (за PC) ще излезе на 24 ноември 2000 г.
- Компютърната версия на **Chiken Run** беше отложена за 8 декември 2000 г.
- **102 Dalmatians** за PSX беше отложена за 8 декември 2000 г.

GOD ще пусне пет нови заглавия

Gathering Of Developers съобщи, че ще пусне пет очаквани заглавия на компютърни игри в началото на следващата година. Игрите включват Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, Oni и Kingdom Under Fire, всички предвидени да се появят в първото тримесечие на 2001г.

Randy Chase срещу Hasbro

Програмистът Randy Chase отправи обвинения към Hasbro, че са нарушили авторските му права върху името SpiritWars и предяви съдебен иск срещу тях.
Искът е от заведен от името на фирмата KelloggCreek (Орегон, САЩ), в която работи Randy Chase, в петък в районен съд в САЩ. Обвинението е, че Hasbro е дала на своя игра името The Spirit Wars с цел да измести от пазара и да снижи стойността на играта SpiritWars на Randy Chase, която е регистрирана като запазена марка през 1998 г.
Richard Yugler, адвокат на KelloggCreek, заяви: "Това е случай, при който една голяма корпорация се опитва да изтласка една малка фирма-разработчик, която си върши работата добре. Chase е извършил значителни проучвания, в съответствие с правилата е регистрирал своята търговска марка и е получил Интернет-адреса www.spirit-wars.com. Всяко съвестно проведено издирване на собственика на тази търговска марка ще ви даде неговото име. А ето че фирмата, която някога рекламираше неговият неговия продукт, сега се опитва да си го присвои."
Искът е за получаване на авторско възнаграждение като процент от продажбите, или в противен случай - за издаване на съдебно решение, забраняващо разпространяването на играта на Hasbro.

Наградата Игра на годината е присъдена на Deus Ex

"Спечелването на наградата на BAFTA за компютърна игра на годината е направо невероятно. И преди съм бил свързан с компютърни игри, които са печелели награди, но никоя не е била толкова престижна като тази. Това, което придава на наградата такова голямо значение е, че когато разработвахме играта, ние всъщност не знаехме как ще приемат хората това, което правим. Екипът, разработил Deus Ex, положи много усилия за да предостави на играещите такова преживяване, каквото те досега не са имали. Не мога да изразя удовлетворението си от факта, че усилията ни бяха възнаградени и хората оцениха стойността на това, което се опитвахме да постигнем. В голяма степен това бяха общи усилия. Водещият дизайнер Харви Смит, водещия програмист Крис Нордън, водещият художник Джей Лий и целият разработващ екип извършиха невероятна работа, вдъхвайки живот на Deus Ex. Благодарности трябва да се отправят и към хората от ION и Eidos, които застанаха зад нас, помагаха и ни съдействаха на всеки етап от разработването - боя се да не пропусна някого, защото наистина много хора участваха в създаването на играта. Достатъчно е да спомена, че Deus Ex нямаше да съществува без голяма поддръжка "зад кадър" - поддръжка, която ние получихме в изключителна степен. Накрая, искам да благодаря на геймърите по целия свят, които, избирайки Deus Ex, гласуваха за ново, различно изживяване." каза Уорън Спектър, директор на проекта Deus Ex.



Подобно на академичните награди, откакто съществува, вече повече от 50 години, BAFTA присъжда награди за постижения в областта на киното и телевизията. BAFTA признава и интерактивното забавление, нещо, което предстои и на Академията да направи.
Deus Ex е едно епично приключение, чието действие се развива по цялото земно кълбо. Ще обиколите света, като местата са пресъздадени чрез детайлни карти и фотографии. Можете да изградите собствено аз, като избирате и развивате свой собствен набор умения. Можете да определите от какви оръжия и вещи ще се нуждаете, за да оцелеете. От избора ви в хода на играта зависят изходът ѝ, всяка следваща минута, развоя на мисиите. Дали ще бъдете харизматичен манипулатор, прозорлив и потаен тактик, или смъртоносно отмъщаващ ангел зависи от вас.
Разработената от офиса на ION Storm в Остин, Тексас, Deus Ex има за директор Уорън Спектър, ко-продуцент на такива хитове като Ultima VI и Wing Commander 1. Уорън продължи да произвежда печелещата награди поредица на Ultima Underworld, Ultima VII, Part 2: Serpant Isle, System Shock, Wings of Glory, както и много други.
Deus Ex, считан от голяма част от геймърската преса за една от "Must Have" (задължителна за притежаване игра) игрите на 2000 година, вече е на разположение в магазините.

Списък на игрите на Infogrames

Списък на игрите за PC, които Infogrames пуска в продажба до края на годината и от новата 2001 г.

Harley-Davidson: Wheels of Freedom - ноември
Road Thrills - ноември
Seventeen Style Studio Deluxe - ноември
Carnivores: Ice Age - декември
Wacky Races - декември
Stunt GP - зимата на 2000 г.
Independence War 2: Edge of Chaos - първото тримесечие на 2001 г.
Desperados - първото тримесечие на 2001 г.
Moto Racer World Tour - първото тримесечие на 2001 г.
Alone In The Dark: The New Nightmare- първото тримесечие на 2001 г.
Duke Nukem Forever - когато стане готова :)

Продажбите на Red Alert 2 стигнаха един милион



Когато Electronic Arts за пръв път обяви своята игра Command & Conquer, никой не можеше да предвиди колко бързо тя ще завладее цялата територия на стратегиите в реално време.
В магазините за продажба на дребно из целия свят са разпратени общо над един милион екземпляра от последната игра от тази поредица Command & Conquer: Red Alert 2. От момента на първото ѝ излизане на пазара през 1995 г. до сега сумарният тираж на цялата поредица Command & Conquer вече надхвърля 13,5 милиона екземпляра.

"Две" става "три"

Project Two, издателят на Plane Crazy, Jazz Jackrabbit 2 и Tunguska, се появи отново на бял свят под новото име Project Three Interactive.

Тази холандска фирма фалира през септември миналата година след като многократно просрочи обявените от нея срокове за пускане на различни софтуерни заглавия.
Robert Ercevic, ръководителят на някогашната Project Two, който се заедно с бившия мениджър на маркетинга на същата фирма, Erik Schreuder влиза в съвета на директорите на Project Three Interactive, каза: "Разбира се, никой не би желал да изпита на собствен гръб какво значи дадена фирма да фалира, но все пак това си има и една добра страна: човек вече знае кое би могло да ти създаде проблеми. На ECTS 2000 ние забелязахме, че голяма част от нашите предишни партньори все още ни помнят с добро - както разработчиците, така и дистрибуторите. Беше ни приятно да узнаем това. Ние анализирахме провала, обмислихме една по-добра стратегия и решихме, че е време да се завърнем."

Z2 с ново име

Z2, стратегия в реално време на фирмите Bitmap Brothers и Eon Digital Entertainment, е преименувана на Z: Steel Soldiers.

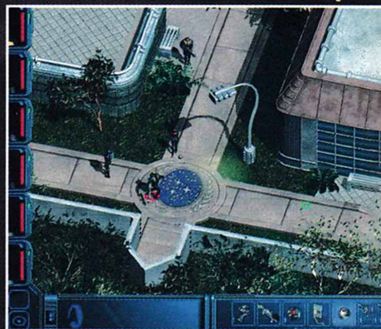
Причината за промяната на заглавието става ясна като се вземе предвид, че в противен случай евентуална трета игра от тази поредица трябваше да носи името Z3, а това е известен модел кола на BMW, която мнозина са виждали във филма с Джеймс Бонд - "Tomorrow Never Dies".

Играта предлага достоверни тримерни среди, разпръснати из повече от шест отделни свята, повече от 30 бойни единици, сред които морски и въздушни, 30 мисии за един играч, представляващи епизоди от една и съща история и 20 multiplayer нива за до 8 играчи в локална мрежа или в Интернет.

Star Trek Away Team

Разработчик : Reflexive Entertainment
Издател : Activision
Жанр на играта : RTS
Дата на излизане: 20-03-2001
Изисквания: P-166, 32MB RAM

На вас не знам, но на мен вече ми писна. Повече не мога да си упражнявам остроумието на тема Star Trek. Не ми остава нищо друго освен да направя баналната констатация: да, отново се появи подобна игра. Този път е от фирмата Reflexive. Този път е стратегия в реално време в изометрична проекция, като задачата ви е, управлявайки екип от командоси, всеки от които е специалист в определена област, да изпълните на чужда територия различни специални поръчки. Това да ви напомня на нещо? Да, разбира се - Commandos на Eidos. Само че вместо в миналото сме в бъдещето, и не сме в Европа, а в далечния космос, а на мястото на гадовете-фашисти има гадове-извънземни (ромулани, клингони и разни други борги), а и оръжието, естествено, е доста по-впечатляващо: фазери с различна мощност, stunner-и ... като не са пренебрегнати и добрите стари ръчни гранати.
Нашият отряд от яки момчета може да е с численост от един до шест човека (както изглежда, те все пак са хора), които в продължение на 18 мисии ще се прокрадват, ще проследяват, ще отстраняват охрана, ще наблюдават, ще освобождават и ще отвличат, ще извършват диверсии и т.н. До мястото на действието те ще стигат със специален кораб Incursion, който с помощта на холографски проекции може да се маскира като всякакъв друг кораб. Е, по-нататък вече сами знаете какво трябва да правите...
Хората от вашия екип имат пет специалности (засега още не е ясно дали специализацията на всеки от тях е даденост или подлежи на развитие): медицина, наука, инженерно дело (както изглежда, тук преди всичко влизат всякакъв тип хакерски умения), командване и, разбира се, така наречените "специалисти по сигурността". Кой знае защо такива изконно военни специалности, като снайперист и сапьор изобщо не са споменати - или може би момчетата са толкова печени, че всеки от тях по подразбиране умее подобни дреболии? Тъй или иначе, изпълнението на мисиите, естествено, ще стане възможно само ако грамотно разпределите ролите между членовете на екипа.
Обещават интерфейсът да е прост и естествен; със щракване на мишката ще можете да избирате отделен боец или група и да му давате заповеди да се придвижи, да атакува или да извърши някакво друго действие. Интересното е, че ще трябва да се стараете не само да не попаднете в полезрението на вражеските постове и на видеокамерите им (които, естествено, не стоят на едно място, а се движат), но и да не привличате внимание с издаваните от вас звуци. Има специален индикатор, който ви показва нивото на произвежданията от вас шум. Уменията да се действа безшумно зависят от специализацията на бойеца: обученият за командир ще е в състояние да се справя по-безшумно от инженера. Звукът обаче може да бъде не само ваш враг, но и помощник: ако метнете надалеч един специален звукогенератор, той ще привлече към себе си войници на противника и така ще можете без проблем да извършите своето (предполага се, благородно) дело. Разбира се, ако повече ви допада стила на Рамбо, който потрошава всичко, изпречило се на пътя му, можете да изпробвате и такава тактика.
Тъй като действието на играта се развива в най-различни светове, места и помещения, ще имате възможност да видите голям брой различни по стил интериори; достойнство на графиката на тази игра е високата степен на детайлизация - като се почне от мебелите и приборите и се стигне до картините и надписите по стените.
Що се отнася до мулитплейъра, то любителите на deathmatch ще останат разочаровани, но е предвиден кооперативен режим: възможно е до шест играчи в локална мрежа да се обединят в екип и заедно да се бият срещу компютърния противник.



Обявяват Star Wars Trilogy

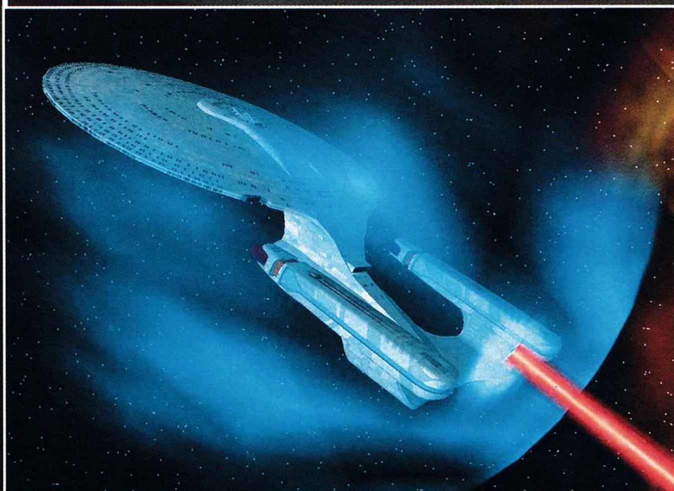
LucasArts пускат трилогията Star Wars: X-Wing. Пакетът ще се продава на дребно за около $29.95 и ще включва такива заглавия на LucasArts като X-Wing, TIE Fighter и X-Wing Alliance заедно с безплатното приложение X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School. Трилогията X-Wing се очаква да излезе края на ноември 2000 г.
След пускането на трилогията X-Wing за пръв път ще можем да се снабдяваме наведнъж с пълния набор от военно-космически игри Star Wars. От включените в трилогията игри по света са продадени общо милиони копия.
В TIE Fighter има повече от 100 мисии, в които играчите трябва да възстановят и наложат властта на Империята и да потушат надигането на Въстаниците. Играта кара пилотите да усъвършенстват своите умения с участие в специални курсове и в битки от историята, за да могат след това да се включат в поредица от истински битки.
В играта X-Wing Alliance са събрани 50 мисии със завладяваща сюжетна завръзка, обхващащи най-значителните битки в историята на поредицата X-Wing. Играта е балансирана с два интригуващи словесни разказа, като основният е посветен на борбата за оцеляване на Въстаническия съюз, след горчивото поражение, което му нанася Галактическата империя в битката при Hoth.
Завършеният си вид тази сборна игра придобива благодарение на безплатното приложение (bonus sample) X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School, в което са включени 14 имперски и въстанически мисии от играта X-Wing vs. TIE Fighter на LucasArts. Flight School ни предлага тренировъчни мисии - в диапазона от защита на Star Destroyer до атакуване на конвои - всяка от които се развива в обстановката на някоя от вече познатите ни битки във Междузвездни войни.

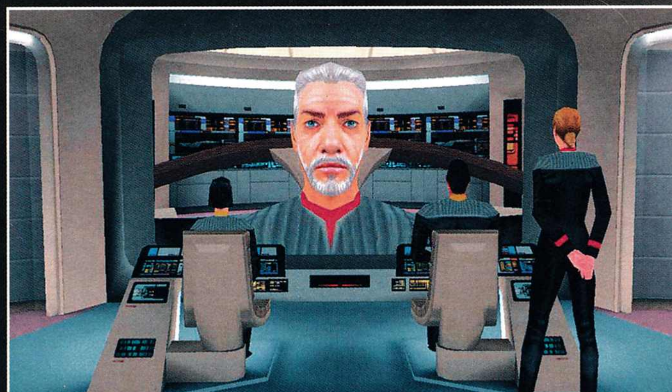
Star Trek Bridge Commander

Разработчик : Totally Games
Издател : Activision
Жанр на играта : WarSim
Дата на излозане: 15-07-2001
Изисквания : P-233, 64MB RAM, 8MB 3D Card



Явно Star Trek-оидните игри се размножават като хлебарки. Още един - не знам вече кой поред - вариант на прословутия сериал ни предлага фирмата Totally Games, чийто основатели - а сред тях е Larry Holland - навремето здраво са поработили върху X-Wing, Tie Fighter и X-Wing Alliance на фирмата LucasArts. Така че ако вече се досещате, че става въпрос за поредния междузвезден пилотски екшън, не грешите.
Всъщност обаче този пилотски екшън не е от обикновените и в сравнение с всички онези X-Wing-ове е много по-близо до понятието "симулатор". Работата е там, че "Ентърпрайз", неуязвимият кораб от сериала, не е някакъв там едноместен изтребител, а яко чудовище с екипаж от неколкостотин души. Да се управлява такава маса с джойстик е вече прекалено неудобно. Затова и тази игра не само не изисква джойстик, но и дори не поддържа такъв. Цялото управление се извършва с мишка и клавиатура. Т.е. вие си стоите на мостика (ако не сте забравили, играта все пак се казва Bridge Commander) и командвате "Дясно на борд! Малко напред. Оръдията на левия борд - огън!". Всъщност предвиден е и един тактически режим, в който управлявате кораби от класата на Galaxy или Sovereign, гледайки ги отвън - това изглежда е повлияно от модните напоследък тримерни космически стратегии.
Действието се развива след събитията, с които завършва сериала Deep Space 9, в който земляните и влезлите в съюз с тях доскоро враждебни им раси, отблъскват нашествието на боргите. Но, както лесно можете да се досетите, с това неприятностите съвсем не са се изчерпали. Съвсем скоро след това няколко човешки колонии са унищожени, в резултат на някакъв космически катаклизъм и ръководството изпраща "Ентърпрайз"да разследва случая под ваше командване. На тази основа се разгръща мащабна кампания - играта се състои от 8 "епизода" с по 10 мисии в всеки от тях.
Трябва да се отбележи, че опити да се направи симулатор на огромен космически кораб е имало и по-рано, но са се оказвали не особено удачни и играеми (достатъчно е да си спомним за BattleCruiser 3000). Ще видим доколко ще успеят Larry Holland и компания. При всеки случай още от сега можем с увереност да кажем, че в тази игра графиката ще е шикозна, с детайлно разработени модели на огромни космически кораби, разкошни мъглявини, богати изгледи отвътре и др.





Още новини можете да намерите на диска!

TEST DRIVE

Три... Две...Едно... СТАРТ! Свистене на гуми, рев на двигатели и псувни на разгневени шофьори :). На кого не е позната тази картинка? При описването ѝ в съзнанието на хората веднага изникват пътното платно и вкопчени в свирепо състезание автомобили. Човешката любов към високите скорости и бързите надпревари е необяснима и безгранична. Откакто свят светува се провеждат най-различни и разнообразни съревнования - от древните надбягвания през средновековните конни състезания, чак до съвременната Формула 1. Съществуват безброй различни ралита, кое от кое по-странни. За пример ще посоча надбягванията с рикши, които са доста популярни в Тайланд или английския му еквивалент, в който превозните средства са легла с колелца :). Има и най-нормални, разбира се. Шампионатите с туристически автомобили или световния рали шампионат. Всеки е изпитвал тръпката от карането с над 150 км/ч и задминаването на далеч по-бавни автомобили. Е, почти всеки. Най-нещастен в това отношение е изстрадалият български шофьор. Първо трябва да смени очукания Трабант, Вартбург или Москвич, за да може поне на теория да развие по-висока скорост без превозното средство да се разпадне. Второ трябва да намери поне 5-километров участък без дупки, което си е цяло откритие за българските пътища. В противен случай рискува да завърши "кариерата" си в канавката след неуспешно преминаване покрай сложната и коварна система от дупки! Чудя се кога ли някой ентусиаст ще се осмели да направи " карта на дупките по пътищата на Република България". И аз бих го направил, но ще трябва да я update-вам всеки ден, а от геймене не ми остава толкова много време :).



Точно за тези нещастни хорица, които нямат пари да сменят старата бричка или поради някаква друга причина не могат да си позволят да карат кола (например, защото нямат книжка), съществуват и компютърни рали симулатори. Аз също спадам към тази немалка част от обществото поради факта, че съм все още недорасъл :(, ама ще дойде и моят час и тогава да му мислят беззащитните пешеходци, които ще се лепят като мухи по стъклото на Трабанта на Съседа Сътрудник! Уф, малко се отнесох с тия мои мечти, но отдавна си мечтая за последен модел Трабант Инжекцион :). Но да се върнем на темата...

На геймърския пазар се подвизават страшно много игри на тема автомобилни надпревари, но над всички се открояват две поредици - The Need For Speed на EA и Test Drive на Accolade. Безспорно в момента номер 1 е NFS. С петата част на поредицата от Electronic Arts затвърдиха напълно позициите си, докато Test Drive е в явна криза. TD спечели почитатели с първите три части на поредицата, когато NFS все още не съществуваше. След появата на силна конкуренция, която до 1994 липсваше, се видя, че на програмистите от Accolade им липсват нови и свежи идеи. Аз лично съм влюбен в Test Drive, защото играя от малък първите части на играта, на които сигурно са "разцъквали" и част от програмистите на EA. При появата на всяко ново заглавие аз тая надежди, че точно това ще бъде играта, с която Accolade ще върнат славата си, но поне засега оставам разочарован. Точно за да припомня на по-старите и опитни геймъри измежду вас величието на тази поредица ще ви разкажа за първата ѝ част, на която спокойно можем да дадем титлата " Пръв Автомобилен Симулатор".

Test Drive 1 се появи през 1987 година. Някъде по същото време бе пусната и първата сериозна симулация на формула 1 : Grand Prix Circuit. Производител и на двете игри е фирмата Accolade. По това време на компютърния пазар царуваха CGA мониторите и аз като всеки нормален геймър (тогава такова понятие изобщо не съществуваше) притежавах точно такъв. Естествено Windows дори не беше измислен и всички "ръчкахме" на добрия стар DOS. Единственото, което аз знаех да правя с компютъра беше да пъхна дискетата с една от двете игри във флопито, да напиша a: и после tdcga или gpcga. Понеже бях още малко съседче хабер си нямах какво значи това и условно наричах игрите "Гацка" и "Тъдъцка". Тези понятия и до днес останаха в съзнанието ми и вчера, докато се чудех коя игра да представя в рубриката "Ретро", дойде дЗВЕРА да се похвали за успехите си на NFS 5. Тогава ми хрумна - ами защо да не напиша една статийка за любимата стара "Тъдъцка"! Изрових дискетата и се залових да си припомня отдавна отминалите дни...

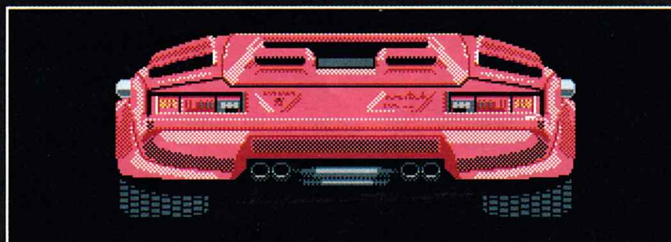
В Test Drive целта е да вземете някоя от петте предложени ви коли и да я закарате до нещо като сервиз (дори сега не мога да разбера какво е това - ако някой може да ми помогне, нека драсне един мейл). За да достигне успешно до крайната цел, геймърът трябва да премине през пет отсечки със средна скорост по-голяма от 50мили/ч и без да се блъска повече от пет пъти. На петия удар се появява омразното Game Over и се започва отначало. Той като това е съвсем обикновен пътен участък, на него си има ограничения за скоростта. Когато ги нарушите, на задника ви се лепва полицейска кола и ако ви задмине, "получавате напълно безплатно" талонче за нарушение на правилата за движение по пътищата. При две такива талончета в един участък ще трябва да започнете отначало. Сигурно ви звучи много страшно, но това далеч не е така, защото за разлика от повечето съвременни игри (например Driver), полицаите са нормални хора и колите им не са реактивни самолети. Нужно е да поддържате скорост над 110мили/ч и ще им избягате. Единственото ви препятствие са колите, които се движат спокойно по пътищата без да подозират, че зад тях връхлита някой ненормален, седнал зад волана на Ferrari Testarossa и движещ се с 140 мили в час при ограничение от 55 :). Ако сте достатъчно некадърни, можете и да се пречукате в стената, но за това се иска голям талант! Всеки един участък свършва със спиране за дозареждане с гориво в бензиностанцията. Там гордо изслушвате коментара на компютъра за вашето каране и получавате информация за средната скорост и времето, за което сте преминали през участъка. Ако сте се справили добре, получавате поздравления от сорта на " Задмина ли някой ниско летящ самолет" или " За Индикар ли се готвиш". В противен случаи обаче следват коментари като " Караш по-зле от баба ми" или " Какво стана? Толкова ли не можа да намериш трета скорост". При успешно достигане до края виждате табела, на която пише "Виж в жабката". Там се намира листче с надпис "Добра работа. Задръж колата за себе си". Как да не се чувства доволен човек, след като е получил такава голяма награда :).

Споменах вече, че в Test Drive има 5 автомобила - Lotus Esprit, Chevrolet Corvette, Ferrari Testarossa, Porshe 911 и Lamborghini Countach. За всеки от тях има абсолютно точни и подробни характеристики, които служат повече за "любознателните", отколкото за играта. Разликата между автомобилите се изразява в различния вид на купетата им и в скоростта, която може да развие избраната от вас кола. Не забравяйте обаче, че това е 1987 година! Скрийншотовете са от версията за EGA, така че не се учудвайте от наличието на повече от 4 цвята. За времето си графиката беше на изключително високо ниво. Усещане за скорост почти няма, но това все пак е преди 13 години.

Втората и третата част на поредицата също станаха хитове, но последвалите ги игри се провалиха с гръм и трясък, защото на пазара вече беше The Need For Speed. Първата част на Test Drive или така наречената "Тъдъцка" ще се запомни най-вече с това, че постави основите на един от най-експлоатираните жанрове - рали симулатор. Според мен всеки, който иска поне малко да се запознае с прародителите на NFS, трябва да я изиграе. В случай, че няма откъде да я намерите, проверете на адрес www.gamingdepot.com. Там ще откриете нея, а и още много стари и любими игри, за част от които ще прочетете на страниците на "Компютърни игри" за в бъдеще.

И докато чакаме новата част на Test Drive да се появи на пазара не ни остава нищо друго освен да "джиткаме" NFS 5. Аз ще играя и ще продължавам да тая надежди, че Accolade ще разбият хегемонията на Electronic Arts...

Съседът Сътрудник





Производител: EA SPORTS
Разпространител: EA SPORTS

След две години чакане най-после шедьовър!

Компютърни игри на тема футбол - дал Господ. Напоследък доста прогресивно се увеличават футболните симулатори на геймърския пазар. Дори Microsoft навлязоха в този жанр. По-голямата част от тези заглавия за съжаление се оказват пълни боклуци. Истински добрите се броят на пръстите на едната ръка, а останалите попадат в графа "нищо особено". Безспорно най-открояващи се измежду този вид игри са тези от поредицата Fifa на EA Sports. От 1995 насам всяка година се появява ново заглавие от серията (а понякога и по повече от едно). Във всяка изминала игра наблюдаваме нещо ново и различно от предишната.

Основната притегателна сила на тези игри е в решението на производителите да закупят официалния лиценз на ФИФА и по този начин геймърът има възможност да играе с истински отбори, истински футболисти и в истински първенства! Всеки, който следи поредицата от началото ѝ, е забелязал една странна тенденция : ако някоя част постигне голям успех и представлява наистина чудесна игра, то следващата година EA Sports издават или абсолютен боклук или заглавие с минимални промени. Така стана след успеха на EURO 96 - последвалата я Fifa 97 е бледо копие на предшественика си! Най-странно е, че най-добрата част от поредицата е Fifa 99. С нея производителите ѝ направиха страхотен удар. Промените в сравнение с играта от 98-ма са безброй, а геймплеят е на изключително високо ниво. Като голям футболен фен аз играх тази игра почти нонстоп в продължение на цяла година до излизането на Fifa 2000... и след като тя излезе, продължих с 99 :(. За много 2000 е по-добра от 99, но според мен вместо да подобрят нещо (освен графиката, разбира се) от EA развалиха много от добрите страни на миналата част. Самото усещане, че си там, на терена, липсва в 2000, а трудността е на толкова ниско ниво, че няма накъде. Дори днес след толкова много геймене аз не винаги мога да постигна победа на 99, а още на 10-тия мач нямах никакъв проблем да мачкам на 2000. Euro 2000 не промени нещата и ето че дойде време за Fifa 2001. Посрещнах новината за излизането ѝ със смесени чувства, но сега, след като я поджиткax здраво, мога спокойно да кажа, че тя сложи край на хегемонията на Fifa 99.

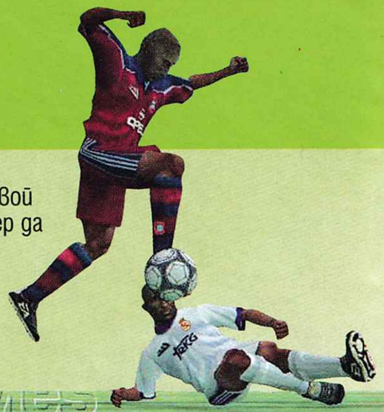
В новата игра ще намерите както невероятната графика и страхотния motion capturing на Fifa 2000, така и великата атмосфера на 99, плюс една дузина малки промени, детайли и доизкусурявания. Друго геймърът не може и да иска. Fifa 2001 е мечтата на футболния фен. Интрото към играта е традиционно силно - аз не помня слабо филмче към някоя част от поредицата. Още по време на началната анимация ще ви направи впечатление музикалният фон на играта. EA Sports се славят със страхотните аудио парчета към игрите си и този път също не са изневерили на традицията. След като в поредицата Fifa гастролираха последователно Blur, Chumbawamba, Fatboy Slim, Robie



Williams сега дойде ред и на Moby. Парчето му е страшно и ще ви "подгрее" за поредния тежък, напрегнат и оспорван мач.

Както вече споменах, едно от най-големите предимства на поредицата са истинските имена на отбори и футболисти. В 2001 ще имате на разположение цели 17 първенства и над 50 национални отбора. 17-те първенства са изпипани до най-малка подробност - от отборите и техните екипи, до външния вид на футболистите. Е, не знам как изглежда вратарят на гръцкия АЕК например, но сред известните на мен играчи несъответсвия не намерих. Включени са дори футболните групи на Израел и Гърция, но както разбирате, милата и бедна наша родина България пак я няма. За сметка на това националният ни отбор е включен. (То оставаше и него да махнат, та съвсем да осиротеем :(.)

При режимите на игра няма да намерите нищо ново, но там просто всичко отдавна е направено и новости няма как да има. Приятелски мач, режим "кариера" или турнир, който можете сами да направите и изпипате по свой вкус - например да си изберете Манчестър Юнайтед и да се впуснете в турнира "Кютюк Къп", където ваши противници да бъдат "класни" отбори като Макаби Хайфа и после да се радвате, че сте го спечелили след труден мач и дузпи на финала срещу Коджаелиспор:). Най-добрият избор, но също така и най-времепоглъщащият е да си харесате един отбор и да се впуснете в дългогодишни състезания, избирайки си режим "кариера". Започвате с участие в първенството и купата на съответната страна, а после, ако се класирате на по-предни позиции, може да попаднете и в европейските клубни турнири. И така от сезон на сезон правите трансфери, печелите купи и отпадате в по-долни дивизии :)! Разбира се, има и мултиплейър, който ще ви донесе много удоволствия и часове интересна игра. За тази цел ви трябва само някой равностоен противник (а защо не и съюзник:)), с когото да разцъкате Fifa 2001. Мулти-то е съществена част от играта, защото рано или късно ще ви омръзне да играете срещу компютъра, който, макар и много добър, започва да става еднообразен по някое време.



Нека преминем към промените, които програмистите от EA Sports са направили за тази една година. На първо място, естествено, поставям графиката. Тя е на светлинни години от тази във Fifa 2000. Играчите са просто страхотни, а всеки, който малко повече се интересува от футбол, няма да има абсолютно никакъв проблем да познае Денис Бергкамп, Дейвид Сиймън или Едгар Давидс. Разбира се, не може всички футболисти да са едно към едно с истинските, но тези, които имат малко по-особени черти, са изобразени перфектно и много професионално. Опашката на Давидс, мустаците и перчемът на Сиймън или русата глава на Бергкамп недвусмислено придават желаната прилика с "оригинала". А черните футболисти, които дори на живо си приличат :), се различават един от друг. Просто погледнете Анди Коул, Дуайт Йорк или Тиери Анри и ще разберете за какво говоря. Давам ви точно тези примери, защото в демото на играта, което предполагам вие ще пуснете, можете да играете само с Арсенал или Ман. Юнайтед. Иначе мога да ви дам още стотици такива, но тях няма как да видите, ако не си купите пълната версия. Гримасите по лицата на футболистите са изпипани почти до съвършенство. Когато играчът е ядосан от някое съдийско решение, той се намръщ-



ОЦЕНКИ	
Графика	9.5
Звук	9.0
Геймплей	10.0
Мултиплеър	10.0
Общо	**9.5**

ва и физиономията му придобива доста заплашителен вид, а при гол лъсва усмивка като "за снимка". Тези гримаси се проявяват основно в cut-сцените, които, макар и много добри, започват да се повтарят и ще ви омръзнат за десетина часа игра. Беше ми доста интересно да гледам как противниковият вратар спори със съдията, след като той е свирил дузпа в моя полза, но на петото повторение на сцената започнах да я прекъсвам.

За motion capturing-а мога да кажа само добри думи. Както обикновено той е превъзходен и това надали учудва някой. За да ви докажа колко сериозно са подходили по въпроса от ЕА, ще ви кажа само, че движенията на футболистите в играта са свалени не от кого да е, а от капитана на Валенсия Гайска Мендиета. Какво повече да говорим! Останах изумен от начина, по който играчите шутират, правят финт или спират топката. Програмистите са се постарали дори в най-малки детайли да изобразят това, което става на терена и ще видите как, когато до футболистът ви се появи противников играч, опитващ се да му вземе топката, "вашият човек" ще го хване за фланелката и ще го държи на разстояние.

Една от най-големите промени е направена по отношение на публиката. Статичните и еднообразни зрители от миналите части ги няма. Във Fifa 2001 феновете подскачат, скандират и развяват знамена. Ако се вгледате повнимателно, ще забележите флагове с емблемите и цветовете на двата отбора да се веят по стадиона. Около терена има реклами, които са придобили обем и не стоят като някакви окачени табелки. Най-впечатляващото е, че страничните съдии се движат и вдигат флага си, за да сигнализират за засада или фаул. На пейките подскачат нервни треньори, които дават наставления на футболистите си, а отсреща оператори и фотографи следят двубоя и снимат. Просто невероятно! Още в началото ще се почувствате сякаш вие сте долу на терена и играете в истински мач.

През цялата игра забелязах един единствен графичен бъг - при изпълнение на тъч от близката страна на екрана топката стои като "залепена" за гърба на футболиста, който я хвърля. Има случаи, когато cut-сцените не са много добре синхронизирани. Например аз хванах топката и преминах през половината терен, след което вкарах гол, а вратарят на противника започна да спори със съдията :). Това обаче са прекалено дребни неща и не се отразяват на цялостното удоволствие.

За звука също само добри думи. Репертоарът на публиката е доста увеличен и ще чуете много различни песни и скандирания. Доста изненадан останах, когато Елбер ми вкара гол и от трибуните се чу "Black Out". Чак на мен ми се прииска да победя заради чудесната агитка :). По време на игра се долавят наставленията на треньорите, които съветват футболистите да бият, подават, центрират или пазят топката. След като във Fifa 2000 програмистите решиха да сменят традиционните до тогава коментатори с нови и по този начин оплескаха коментара на мача, сега отново се завръщат любимите ни гласове, и то с още повече реплики. Този аспект от играта отново е с крачка пред другите части от поредицата, но като че ли все още има какво да се желае по отношение на репликите на журналистите. Това също е добре, защото нали все пак трябва да остане нещо за подобряване във Fifa 2002 :).



Сега да ви кажа няколко думи и за самата игра. Интерфейсът не е променен и отново е перфектен. Копчетата са същите, познати ни от Fifa 2000. В самия начин на игра обаче има коренна промяна. След като в миналата част най-добрия вариант да се вкара гол е соловата игра, то тук отново е върнат баланса от 99. За да победите, ще трябва да можете както да подавате, така и да финтирате противника. На най-високото ниво на трудност компютърът е много добър защитник и покрива чудесно вашите нападатели. Това ще ви накара да търсите по-интересни и изненадващи начини да осъществите подстъпите към противниковата врата. Държа да отбележа, че Fifa 2001 не е никак лесна и макар да не достига до трудността на 99 ще има да берете доста ядове, докато започнете да печелите редовно. Топката вече се забавя при пасовете по земя и по-лесно може да ви бъде отнета. При статичните положения футболистите, на които може да подавате, са номерирани съответно с 1, 2 и 3. На всяка от трите цифри отговаря A, D или W. Единственият ефект от тази промяна е, че ще изгубите доста полезно време в разгадаване кое на кое отговаря. Затова направо ще ви ги кажа, за да не се мъчите: 1-A, 2-D и 3-W. Дузпите също са претърпели промени. Системата на изпълнението им си е същата (то по-добре няма и накъде), но сега вратата е придобила обем и биенето на 11 метров наказателен удар е голямо удоволствие. Толкова думи изприказвах (опа, написах), че чак забравих да спомена може би най-важната промяна. В предишните части на поредицата е достатъчно да натиснете D и футболистът ви веднага ще шутира силно и точно към вратата. В миналия брой на списанието в рубриката "Ретро" споменах, че във футболните симулатори е доста трудно, а често дори невъзможно да се вкара гол с далечен удар. С Fifa 2001 от ЕА са на път да променят това. Вече имате индикатор за силата на удара, който се пълни в зависимост от това колко дълго задържате копчето за шут. Вратарите са вече "простосмъртни" и трудно хващат най-мощните удари. От друга страна, тези силни шутове рядко оцелват вратата (както е в реалността) и по този начин са постигнати някакви наченки на shoot control, които в следващите игри ще се дооправят (да се надяваме).

Като че ли единственото нещо, което е занемарено, са автоповторенията. Във Fifa 2000 те бяха с много високо качество, но тук, незнайно защо, куцат. Камерата при повторението се сменя много неудачно и това разваля всичко. Не е болка за умиране, защото можете сами да си пуснете повторение и да изберете с коя камера да гледате положението, но все пак защо им трябваше на ЕА въобще да променят нещо в този аспект!?!

Като цяло Fifa 2001 е най-добрата част от поредицата и твърдо заема първото място сред футболните симулатори. Перфектна в почти всяко едно отношение, тя съчетава най-доброто от Fifa 2000 и Fifa 99. Купете си я - няма да съжалявате, защото ще получите много приятни часове игра в очакване на следващото заглавие с надеждата, че този път ЕА няма да спазят традицията.

Съседът Сътрудник

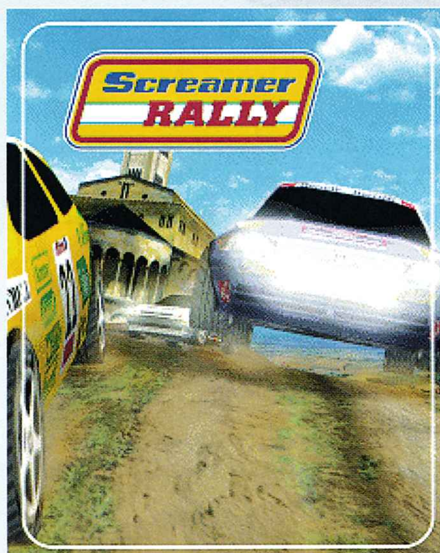
СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

МИНИМУМ

P166MMX,3D Accelerator
32 MB RAM, Direct X

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНИ

P2 300 MHZ, 8MB VIDEO
64 MB RAM



Голямото дондуркане продължава

Издател : Virgin Interactive
Производител: Clever's Software

Щом някой геймър чуе, че на пазара за компютърни игри е излязло ново rally, той си представя състезание с високоскоростни и лъскави автомобили - поредния съперник на The Need For Speed. Е да, ама тези хора трябва да разберат, че ралито не е само високи скорости. Върнете се няколко страници назад в списанието и прочетете статията за Test Drive. След това можете да продължите с настоящото четиво. Вярно е, че популярността на автомобилните състезания зависи правопропорционално от скоростта на състезаващите се коли, но има и други видове ралита, които също могат да постигнат успехи. Доказват го заглавия като Mercedes-Benz Truck Racing, която макар да не вдигна голям шум около себе си, не е никак лошо заглавие. Естествено има и провали (в интерес на истината те са повече от успешните игри) и за един от тях ще стане реч малко по-късно!Точно сред по-непопулярните и странни ралита попада и поредната игра от каталога на Virgin Interactive - Screamer 4x4. На двете странички, отредени на тази игра (каква чест :)), ще се опитам да ви разкрия в коя от двете категории спада тя. От предварително чутото имах основателни надежди за попадение в по-малката категория - тази с добрите заглавия. Това, което силно ме безпокоеше преди да пусна играта бе наличието на 4x4 в заглавието. Защо ли? Има ли някой, който да е играл Hardcore 4x4 и да иска да си спомня за нея - ако има, то той е или ненормален или безнадежден мазохист. Единственото, което получих от това заглавие беше ужасно главоболие и пълен леген с повръщано :). Някой велик програмист бе решил, че при движението по хилядите хълмове трябва да се движи не автомобила, а целият екран - така се получава едно постоянно подскачане на екрана, а джипът ви остава все в неговата среда. Просто ГЕНИАЛНО - искрено се надявам, че тоя е уволнен! Иначе фактът, че Screamer 4x4 е намерила такъв силен разпространител в лицето на Virgin Interactive може само да ме радва. За моя радост единственото общо между тази игра и Hardcore 4x4 се оказаха последните три символа от заглавието. Дори не става дума за еднакви автомобили, защото в настоящия продукт те представляват обикновени джипове, а не познатите ни Monster Truck- ове.



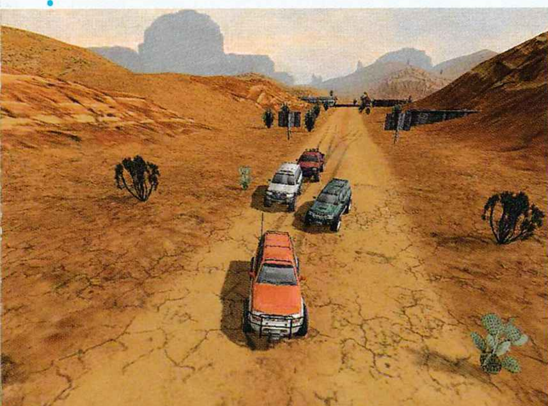
И въпреки че базата за сравнение е доста ниска,Screamer 4x4 ме разочарова в доста голяма степен. Сега ще се опитам да ви обясня защо...

Тази игра е произведена от не особено известната фирма Clever's Development и би трябвало да се причисли към така наречените off-road simulation заглавия. Вие заставате зад волана на високопланински джип, с който трябва да преминете по дадено трасе по-бързо от вашите противници. Пътищата, по които трябва да се мине са доста прилично осеяни с хълмове, дървета, храстчета, мостове и всякакви тем подобни гнусотии, в които да се блъснете, пропаднете или разбиете. Дотук добре - идеята на Screamer 4x4 не е лоша, но щом геймерът започне ще види, че нещо яко куца.

Ако ви кажа, че режимите на каране са цели пет сигурно много ще се зарадваме, защото това си е дар божий за заглавие от този тип. Щом обаче ви ги изброя направо ще се отчаяте :(- първото нещо, което можете да изберете е туториъла и най-сърдечно ви съветвам да го направите, защото в противен случай рискувате да се чудите къде сте и как се управлява джипа. После идва така нареченият Free Drive или в превод - Свободно Каране. Мисля, че на всеки е ясно какво значи това. После идват традиционните Championship и Trophy, а накрая е Pathfinding-а, който е единственото по-интересно хрумване на авторите. Целта е да се ориентираме за най-бързия път между две точки. С оглед на самата игра обаче този режим е станал жертва на недостатъците в основния модел на Screamer 4x4. Какво точно имам в предвид ще разберете след рекламата :) - така де, след малко.

След като решите къде ще караме не е зле да си изберете и возилото (няма пеша да одим я). Тук вече от Clever's Development са заслужили похвала. Джиповете са си напълно като истинските с всичките им там настройки. Всеки джип се държи по свой собствен начин, а в зависимост от това какво променяме колата ви става по-мощна, по бавна, по-маневрена или пък по-неустойчива...Ще можете да се състезавате с известни марки и модели като: Chrysler Jeep Cherokee, Toyota Landcruiser, Mitsubishi Shogun, Mercedes G Wagon и Landrover Defender. При постигането на определени допълнителни цели ще ви бъде дадена възможност да се накефите и на страхотните RABA Hungarian Military Truck и Toyota HiLux Pickup. Настройките по колите не са нито прекалено много, за да не ги разбере и обикновения геймър, нито пък прекалено малко, за да не стане играта суха. Балансът е идеално постигнат и няма да ви се налага да се превъплътите в автомонтьор, за да играете успешно Screamer 4x4.

Всичко вече е готово, за да започне съ-



ОЦЕНКИ

Графика	8.0	
Звук	7.0	
Геймплей	5.0	
Сюжет	-	
Мултиплеър	7.5	
Общо	**6.0**	

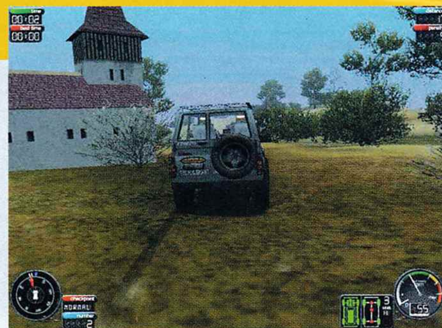
СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум

P 200, 32 MB RAM
3D Accelerator

препоръчителни

P 333, 64 MB RAM
RIVA TNT



щинската игра. Ето го и надписа "Start" се появи. Първото ви впечатление идва от гледната точка. По default тя е доста близо зад джипа и високият му покрив закрива пътя пред вас. С f2,3,4 можете да коригирате положението на камерата, но това няма да помогне много - при едната възможност влизате вътре в джипа, но от цялото тресене и подскачане още на десетата минута игра така ще ви цепи главата, че и сто аспирина не могат да ви помогнат. Най-добрия вариант е този, при който камерата се изтегля по-назад от джипа и оставя малко повече простор, но и тук ще имате същия проблем като в началото. Според мен при цялото това дондуркане по трасето най-подходяща би била камера отгоре, но програмистите явно не са били на моето мнение. Като цяло камерата сигурно ще ви скъса нервите, но не е чак толкова фатална и с нея се свиква.
Това, което ще ви довърши обаче се нарича ориентиране. Да намерите правилния път из тези хълмове си е живо приключение. Той се подсказва от двойки колчета с надпис CP (Check Point), които са на горе-долу нормални разстояния, за да може при преминаването през едните да виждате вече слеващите. За съжаление има места, на които те са на по-рядко и не се виждат. По този начин си карате още 20-тина секунди в друга посока и когато се усетите е вече късно, а целта все пак е да минавате точно между тях. Ако бутнете някое от колчетата получавате пет наказателни точки, което се отразява и на класирането ви. Вярно има карта, но при извикването ѝ с бутона tab тя има неблагоразумието да се появи точно в средата на екрана и по този начин от джипа нищо не се вижда. Това я прави изключително трудна за използване. Има и някакъв жалък опит за радар, от който нищо не е излязло. Иначе нивата са доста обширни като цяло. При преминаването през различните check points мъжки глас ви съобщава за това, което ви очаква по пътя към слеващото колче. " Дай газ", "Опасна зона" или "Следва доста труден район" са основната част от доста бедния му речник.
След като ви запознах с някои от недостатъците на Screamer 4x4 в време и за още :). Споменах, че джиповете се държат по различен начин, но в никакъв случай това не е истинското им поведение на такъв терен. Скоростите в играта не са големи - 70 км/ч си е жив лукс, но това не пречи на автомобилът ви да се мята по бабуните като смахнат при 50 км/ч. Безсмислено е да се надявате на някакви външни повреди - такива просто няма въпреки споменатото хвърчене по покрив от хълм на хълм. След като се преобърнете 5-6 пъти спокойно ще продължите пътя си без драскотина. Е, макар и доста рядко е възможно при преобръщането колата ви да застане настрани или по покрив - тогава с enter я връщате обратно на четири колела, но ще ви бъдат дадени 400 наказателни точки. Дори и тук е допусната грешка - няма да бъдете върнати обратно на пътя, ами само ще ви бъде обърната колата. Добре, програмистите сигурно са решили, че основната трудност е в намирането на верния маршрут и са решили да не улесняват играча - лошо няма. Да, ама аз попаднах в следната ситуация. Понеже се бях заблеял взех та паднах от един мост. А под моста, Ад - дървета, храсти - ужас. Натискам копчето за връщане и се обърнах на колелата си. Е добре, но пак си бях в оная джунгла - заклещен без всякаква възможност да помръдна :(.
За терените не искам и да си помислям. В играта има около 60 трасета за сингъл плеър, но аз определено няма да мога да издържа на поразяващото еднообразие. Навсякъде около вас ще забелязвате само храстчета, дървета и зелени хълмове. От време на време се появява някоя постройка, но това е много рядко явление. По трасето има и доста хора - обикновени зрители, фотографи и т.н., които можете да премажете. (Изчаквам 5 минутки да премине буйната ви радост)...От този ваш акт обаче няма да последва нито сподавен вик, нито кръв, а само вашата дисквалификация. (Изчаквам още 5 минутки да спрете да псувате)...
Всичко около терените е подозрително зелено. Добре, че има и пясъчни зони, където господстват оранжевото и тъмно кафявото, за да не се побъркам с тая зеленина.
Добре, де - ще рекат по-прозорливите от вас - След толкова лоши работи няма ли поне нещо дето да си заслужава. Има, бе хора! Интерфейсът е добър. С него - никакъв проблем. Въпреки ужасния "съветник" и в звука има добри попадения. Ревът на мотора не е никак зле и се трае. Пиуканията из менютата са малко дразнещи, но за сметка на това музиката я бива. А бе, звукът е напълно поносим и няма да ви ядоса, гарантирам. Въпреки че е "подозрително зелена", графиката на Screamer 4x4 е най-добрата част от играта, но дори и тя не е изключително високо ниво, както е при повечето лъскави боклуци. Джиповете са много детайлни, дърветата и храстчетата са добри, за разлика от хората, които са някакво странно недоразумение на природата. Поддържат се 1024x768 , но 3D ускорител е напълно задължителен и то от порядъка на Riva TNT за пълно удоволствие. Всъщност с течение на геймененето продуктът на Clever's Software ще започне да ви харесва малко по-малко и дори ще ви увлече.
В някое друго списание може би ще прочетете, че това е една никак не лоша игра. Всичко зависи от това през каква гледна точка се гледа на Screamer 4x4. Във всеки аспект си има лоши и добри страни и ако се разглеждат само добрите може да останете с чудесни впечатления. Това обаче не е така, за което искрено съжалявам. Надявах се, че най-накрая ще излезе нещо свястно в този жанр, но това не е играта, която аз чакам. Наистина има си някакъв необясним чар, който ще ви привлече при повечко игра, но многото грешки и недооправени елементи развалят цялото удоволствие. Въпреки всичко Screamer 4x4 определено е най-доброто сред този тип игри и е стотици пъти по-добра от Hardcore 4x4, но това не я прави хубава. Все пак ви препоръчвам да я пробвате - може пък на вас да хареса и то особено в режим мултиплеър, където съревнованието с приятели сигурно ще ви се стори интересно. Мен Screamer- а не успя да привлече. Дано успее да го стори с вас!

СЪСЕДЪТ СЪТРУДНИК







СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

минимум
P300, 64MB RAM
3D Video

препоръчителни
P400, 128MB RAM
16MB 3D Video

Производител: Human Head Studios
Издател: Gathering of Developers

В последно време разликите между жанровете на компютърните игри напълно се размиха. Някои, като чистия quest например, даже вече са обявени за мъртви. Затова и всички производители ни предлагат игри, с обещанието, че те съчетават в себе си по невероятен начин два коренно различни жанра. В 90 % от случаите това е или лъжа или в опитите си да направят нещо наистина новаторско, създателите са сътворили пълен боклук, който не заслужава и един час внимание.
Точно затова и бях скептично настроен към Rune, най-новата игра в каталога на Human Head Studios, които съвсем наскоро ни зарадваха с две страхотни заглавия от поредицата Blair Witch Project. И така, инсталирах аз играта с намерението да я поразцъкам за малко и да я оплюя после, но точно след час прекаран пред монитора бях опроверган със страшна сила. Тази игра се оказа един страхотен action-adventure, в най-точния смисъл на думата, и освен, че ще ви позволи да сеете смърт и разрушение с брадва в ръка, тя ще ви накара да си размърдате и сивото вещество. Но нека караме по реда на нещата...

Историята

Макар и да не блести с нещо кой знае колко оригинално, сюжетът е на ниво и има развитие през цялото игрално време. Вие поемате ролята на Ragnar, смел викинг, избран от богът Odin да пази магическите камъни (rune stones) - единствена преграда за злия бог Loki, чиято цел в живота е да унищожава и да господства над целия свят. Току що сте преживели корабокрушение, устроено ви от дясната ръка на Loki - Conrack. Оттук нататък ви предстои да преминете през подземия, замъци и градчета докато накрая убиете Conrack и правдата и доброто възцарят отново и всички заживеят в мир и разбирателство... Първото нещо което се набива на очи е невероятната

Графика

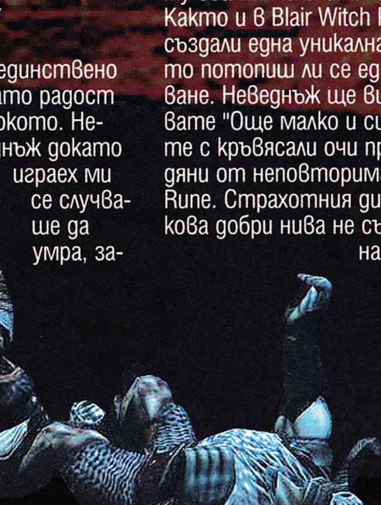
В това отношение играта е просто без конкуренция. Използван е енджинът на Unreal Tournament с доста сериозни модификации. Резултатът може да се определи единствено като радост за окото. Неведнъж докато играех ми се случваше да умра, зазяпан в пейзажа около мен. Както нивата, така и враговете са моделирани перфектно. Движенията са плавни и реалистични, всички ръбове са загладени, а светлинните ефекти са изпипани до съвършенство. Оттук идва и един от най-неприятните моменти в играта, а именно изискванията към хардуера, които определено не са от най-скромните, но не са и непосилни. P2 на 400 Mhz, 128 RAM и Riva TNT ще ви свършат работа за резолюция 1024x768. Следващото нещо, което ще ви направи добро впечатление е

Звукът

И тук момчетата от Human Head Studios са се постарали доста сериозно. Гласовете на персонажите по време на филмчетата са озвучени от професионалисти, които поне по мое мнение са подбрани перфектно. Звуците в играта също са доста над средното ниво за жанра и допълват по страхотен начин атмосферата на играта. А ако сте един от щастливите притежатели на SB Live! ще имате възможността да се насладите на невероятен пространствен звук. Играта поддържа стандарта EAX, което ще рече, че ще чувате стъпките на противника зад гърба си, че ще има разлика в звука в зависимост от това дали сте на открито или в някое подземие, и изобщо ще усетите с пълна сила предимствата на 3D sound.
Но поне според мен нито графиката, нито звукът могат да направят от едно заглавие истински хит. Лично аз съм прекарвал незабравими часове с игри с непретенциозна графика, която от днешна гледна точка изглежда направо смешна и съм преживявал тотални разочарования от заглавия, които са върхови постижения по отношение на графика и звук. Ключовата дума за успеха на една игра, за да стане тя любима на милиони, за да бъде преиграване десетки пъти е

Геймплей

Точно тук производителите на игри найчесто объркват нещата. Затова шапка му свалям на екипа на Human Head Studios. Както и в Blair Witch Project, те и тук са създали една уникална обстановка, в която потопиш ли се един път няма измъкване. Неведнъж ще ви се случва да си казвате "Още малко и си лягам" и да осъмвате с кървясали очи пред монитора, завладяни от неповторимата атмосфера на Rune. Страхотния дизайн на нивата (толкова добри нива не съм срещал от MDK 2 насам), прекрасните битки и нуждата да изследвате всяко ъгълче от картата няма да ви позволят да захвърлите играта и седмици наред ще ви връщат отново и отново към нея. Ще бъдете направо зашеметени от комплексността на нивата, които са общо 25 на брой, а да не говорим, че докато ги изследвате постоянно ще се сблъсквате с различни проблеми, започващи от това да намерите и дръпнете някой лост и стигащи до доста посложни задачи. Интерактивността на играта също допълва реалистичната обстановка. Почти всичко по пътя ви може да бъде използвано или унищожено. Примерно когато вървите с факла в ръка и подпалвате нещастниците, направили грешката да се изпречат на пътя ви, точно както и в реалния живот, тя в един момент загасва. Но не се превръща в непотребен боклук, който да захвърлите веднага на земята, просто намирате наблизо огън и отново я запалвате. Елементарно, но изключително приятно, нали? Мога да ви дам още много примери за новаторските хрумвания на



ОЦЕНКИ	
Графика	9.9
Звук	8.3
Геймплей	8.7
Сюжет	5.0
Мултиплеър	8.0
Общо	**8.5**

създателите, но ще ви оставя сами да им се насладите. Друг елемент на играта, който я различава от стандартния 3D action е възможността за развитие на героя. С течение на времето ще трупате опит, ще преминавате от един клас в друг и вашата сила ще става все по-мощна и разрушителна.

Интерфейсът на играта е изключително интуитивен и с него се свиква буквално за броени минути. Разполагате със стандартния набор от бутони за управление, използване на предметите, смяна на оръжията и т.н. Всеки играл някога игра от този тип моментално ще се почувства в свои води и няма да има никакви проблеми с управлението на героя и извършването на всички движения. С мишката може да се оглеждате наоколо, като с левия бутон атакувате, а с десния се защитавате. Като заговорих за интерфейс нека кажа няколко думи и за камерата. Този елемент от играта на пръв поглед изглежда нещо не особено важно, но всъщност се оказва, че представлява доста съществена част от удоволствието, особено за игра от този тип. Немалко добри заглавия се провалиха точно по тази причина. Почти винаги в най-напрегнатите моменти камерата решаваше, че трябва да разгледа околния пейзаж или нещо от този род и изобщо всячески се опитваше да ви утежни живота. За щастие в това отношение Rune се справя повече от прилично. Гледката е стандартната third-person, което ще рече, че виждате героя си отзад. Поне според мен това е и най-удобната перспектива. Нито веднъж не ми се случи камерата да попречи на действието. Стоеше зад гърба ми и общо взето винаги избираше най-добрия ъгъл, така че при битките да виждам точно какво става. Абе, с две думи и в този аспект на играта момчетата от Human Head Studios са се справили перфектно. За съжаление не така стоят нещата с

Враговете и Оръжията

Точно в този изключително важен елемент от всеки 3D action създателите са допуснали и най-сериозните грешки. Чудовищата срещу които ще трябва да се изправите са само десетина на брой - джуджета, гоблини, скелети, зомбита, варвари и няколко други. Разбира се те всички имат различни характеристики - едни са по-слаби, други по-силни, трети по-бързи, но проблемът е там, че се срещат твърде рядко по обширните нива. Е, вярно е, че играта залага на изследването на всяко кътче и разрешаването на загадките, затова и бих простил на авторите малкия брой врагове, ака поне изкуственият им интелект беше на ниво. В Unreal враговете също бяха изключително малко, но битката с тях беше истинско предизвикателство. В Rune те са меко казано тъпички. Нямат навиците да действат кооперативно, да ви дебнат в засада, или при дочуване на шум да викат другарчетата си. Дори и да са няколко наброй, те сякаш напук идват един след друг, като по този начин стават елементарна плячка и убиват всякакъв интерес от битката. Понякога ми се случваше дори да минавам на сантиметри от някое създание, а то като че ли изобщо не ме забелязва - стои на едно място и чака просто да замахна и да го поваля на земята. При оръжията създателите са допуснали още една много сериозна грешка - няма нито едно оръжие за далечен бой?! Не искам многоцевна картечница, плазмена карабина или снайпер с лазерен мерник, но поне един лък да бяха сложили, ей така за малко разнообразие де! Но явно авторите не са на моето мнение, така че ще трябва да се задоволите с предложения ви набор от мечове, брадви и няколко магически предмета. Хубавото е, че всяко оръжие има своите предимства и недостатъци, което ще рече, че няма да можете да откриете перфектното оръжие и с него да откарате цялата игра. Примерно има огромни брадви, които с един удар убиват всичко живо, но ако насреща си имате някой по-бърз противник, още преди да сте замахнали той ще ви е изпратил във вечните ловни полета. Друг приятен момент е наличието на щитове за отбрана. Тях държите в лявата си ръка и поне в началото ще са ви доста необходими, но с напредване в играта ще откриете оръжия, които може да използвате с двете си ръце, така че всички щитове стават просто ненужни. Липсата на каквито и да било далекобойни средства за унищожение поне според мен правят от играта едно доста съмнително удоволствие по отношение на

Multiplayer

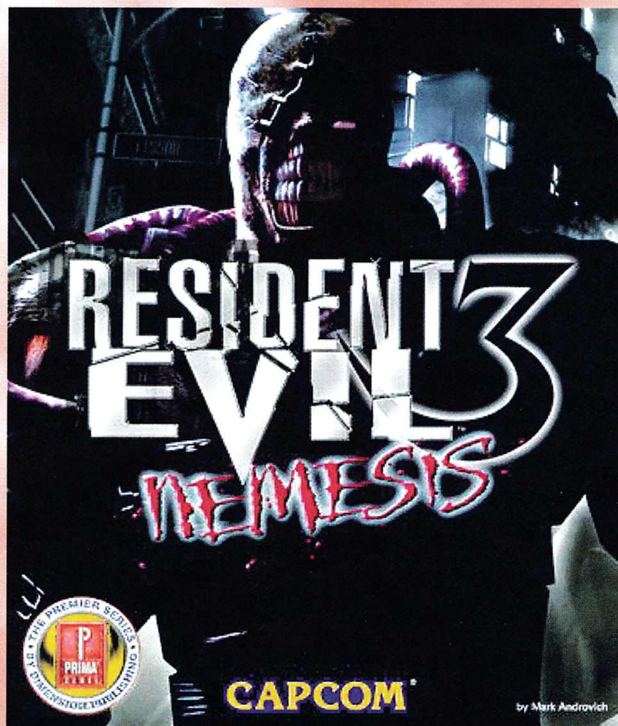
Разполагате с два режима на игра - стандартните DeathMatch и Team DeathMatch, а също и доста малък брой специално моделирани карти. Наистина играта предлага нещо ново и различно в това отношение, а именно уникалните мелета, които се заформят. Така че, ако ви е писнало от безконечно пуцане си струва да опитате този вариант, но за съжаление той доста бързо писва и надали закоравелите Quake-маниаци ще му обърнат повече час-два внимание. И все пак според мен myltiplayer-ът има потенциал, а като се вземе впредвид, че Human Head Studios пуснаха patch, насочен само към мрежовата игра, с нови карти и други екстри 4 дена след официалното излизане на играта, то определено може би Rune ще се задържи за известно време по клубчетата и ще намери своите верни почитатели. И въпреки всичко играта си остава ориентирана предимно към single play. Просто тя има уникалната способност да кара геймъра да забрави за заобикалящата го реалност и изцяло да се потопи в страхотната атмосфера на играта. В

Заключение

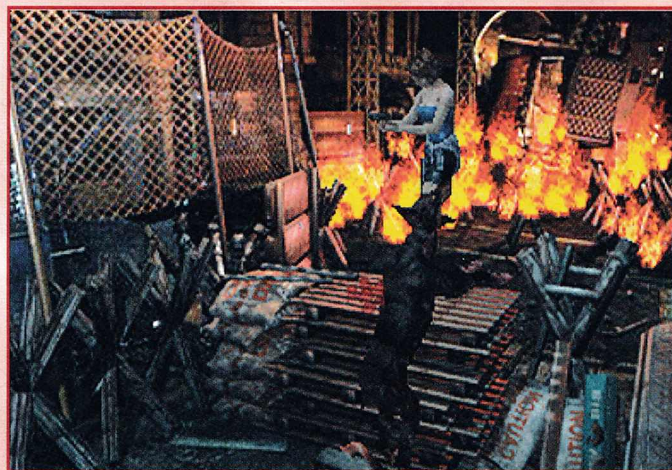
Мога да кажа, че въпреки няколкото сериозни недостатъка, Rune е прекрасна игра и с чисто сърце мога да ви я препоръчам. Ако сте фен на този тип игри, то тя със сигурност ще ви изненада приятно с нещо ново и определено ще ви хареса. Ако обаче никога не сте си падали по third-person action-ите, то не мога да ви обещая, че точно Rune ще ви стане любимата игра, но по всяка вероятност ще прекарате няколко приятни часа пред компютъра.

Master

"Мамо-о-о-о-о, има зомби в моята пижама-а-а-а-а..."







Publisher: Capcom
Developer: Capcom

Трябва да признаем, че Capcom е една от малкото фирми в областта на компютърните и видео игри, която може да използва една идея, която преди време е била оригинална, да позавърти малко тук и там, да намести това онова и да създаде продукт, който е също толкова забавен като първоначалния. Resident Evil: Nemesis е последното доказателство, че момчетата от Capcom са майстори и с голям успех могат да накарат старото да изглежда ново. "Остаряло" ще бъде вероятно първата дума за която ще се сетите като пуснете играта за пръв път. Още повече като се вземе предвид, че първата версия на играта излезе преди четири години, а съвсем малко се е променила в графиката си до сега. Местностите, в които се развива действието са по-големи, но все още се разчита на полигонни персонажи върху предварително генерирани фонове. "Супер - това е Resident Evil 2,5" могат да промърморят запознатите с поредицата разочаровано, след първия бегъл поглед на играта. Но както споменах вече, Resident Evil си е територия на Capcom и никой не би могъл да я направи по-добре от тях.



След по-задълбочено преглеждане обаче, в играта се вижда известно развитие. Едно просто сравнение с нейните предшественици показва, че Resident Evil 3 като цяло е далеч по-приятна за окото. Предварително генерираните фонове са толкова препълнени с детайли, че наистина е трудно да се ориентираш бързо при динамичното развитие на действието, без да загубиш поглед върху нещата. Наистина от тима правил играта са се постарали неимоверно много в изобразяването на Raccoon City: разбити автомобили, боклуци, пръснати натрошени стъкла, останки от всякакъв вид и напълно опустошени улици допълват общата картина. Дори главната героиня е променена в доста отношения и изглежда много по-добре. Порасnали са и по-големи гърди, изглежда по-слаба и секси, като същевременно не е загубила нищо от твърдата си и решителна външност. Дори и гардеробът и е доста обновен: максимално късата поличка и тясното потниче, напълно съответстват на обновената и външност. Но да оставим настрана сексистичния мъжки поглед! Като цяло всички персонажи в играта изглеждат доста по-добре, тъй като от Capcom са добавили доста полигони към едновремешните ръбати и чепати карикатури, с които си имахме работа преди.

ОЦЕНКИ	
Графика	7.9
Звук	8.0
Геймплей	8.8
Интерфейс	7.2
Пролята кръв цистерни/час	2-3
Общо	8.1

Най-големите промени обаче си остават в детайлите. Само наблюдавайте водата и огъня. Локвите си имат своите невероятно изглеждащи вълнички, които ги правят да изглеждат толкова реалистични, все едно преди секунда сте минали през тях. Когато дъждът се излива върху града и кара всичко да изглежда и звучи по съвсем различен начин. Огънят пък играе особено важна роля в играта. След всяка експлозия зомбита, кучета и други креатури, които са били наблизо, се възпламеняват, но продължават да прииждат. Самите пламъци пукат и "танцуват", разгарят се и утихват, а вие наблюдавате една зрелищна игра на цялата гама червени, оранжеви и жълти цветове.



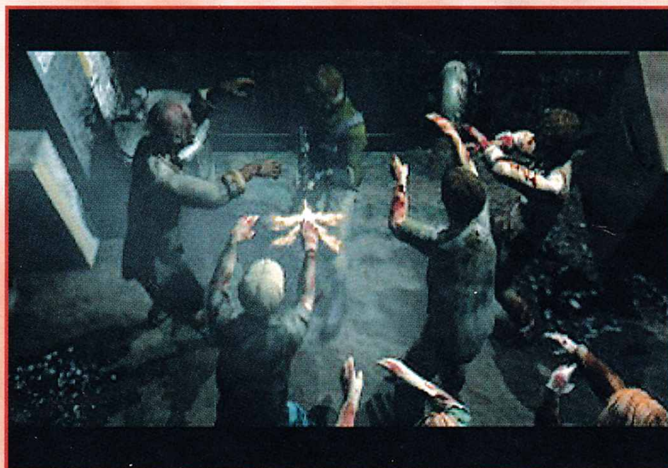
Историята е напълно в духа на предшествениците на играта - Resident Evil 1 и 2. Вие следвате Jill Valentine, която е

част от отряда S.T.A.R.S. на Raccoon City, като и помагате да оцелее месец след ужасните събития на Resident Evil, които са унищожили малкия и град. Той пък, или поне това което е останало от него, е залят от пълчища зомбита, а останалите живи граждани или са избягали на сигурно място или са станали храна на живите-мъртви. Jill трябва да избяга цяла от града, но това далеч не е лесна задача.
Играта продължава времевата линия и историята от Resident Evil и то доста успешно, макар и на места да трябва да търсите някой предмет без да можете да разберете, с какво той ще допринесе за развитието на действието.

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ
минимум

P200, 48MB RAM
3D Video

За щастие интерфейсът на играта е преминал през известни модификации и сега Resident Evil 3 се играе доста по-лесно за разлика от предшествениците си. Jill вече е в състояние да се обръща бързо на 180 градуса, което и позволява бързо да се завърти и избяга от тълпата зомбита, които са изникнали изведнъж на пътя и. Това елиминира проблема на бавното отстъпване назад или затичването напред и правенето на рязък завой пред приближаващия враг. Също така често на Jill (т.е. на вас) се предоставя т.нар. "избор на живота". Да се биете или да бягате? Да използвате аварийната спирачка или да скочите от прозореца? Всеки от вариантите ще доведе до различен резултат и ще промени до известна степен посоката в която се развива действието. Това подобрение вероятно ще ви прозвучи по-иновативно, от колкото е в действителност, но все пак е приятно разнообразяване при преиграването на играта. Също така в Resident Evil 3 Jill се е сдобила със способността да избягва почти всяка атака. С едно натискане на копче в подходящия момент, тя ще се предпази от нараняване и ще може да избяга на по-безопасно място. Това със сигурност е едно доста добре дошло допълнение, тъй като с драстичното привършване на мунициите, скокообразно намалява и шансът да стигнете до някой сигурен склад или таванска стаичка, където да ближете раните си. Нова е и способността на Jill да се прицелва и стреля по различни експлозивни предмети, които се търкалят наоколо и в подходящия момент да взриви предмета заедно с намиращото се наблизо стадо зомбита.
В края на краищата да убиваш зомбита е същността на играта и това никога преди не се правело с такава наслада. Техният брой е доста увеличен и често ще сте изправено пред 5-6 от тях едновременно, което създава доста главоболия, особено ако допуснете някое да се доближи до вас докато вие пълните с олово останалите му другарчета. Като цяло Raccoon City е виждал доста по-добри дни, а сега наред с ръмжащите живи-мъртви, върху вас се нахвърлят и глутници кучета, мутанти и разбира се съименникът на играта - Nemesis.





О-о! Май него съвсем забравих да спомена? Е, изглежда, че "мутирал изрод номер едно", носещ ръкетохвъргачка и темперамент на подивял носорог, е вълпил в деформираната си кратуна да избие до крак всички членове на отряда S.T.A.R.S. Дали, защото не му се е понравило облеклото а-ла Go-Go-girl на Jill или просто, защото е обсебен от идеята за тотален геноцид до мозъка на костите си, Nemesis ще ви преследва докато не си свърши работата. Той е нещо като зомби версията на терминатор и няма да се спре пред абсолютно нищо, докато не ви види сметката!
За ваше щастие Jill притежава един от най-смъртоносните арсенали оръжия събирани някога, а ако го няма, тя може да си го направи. Capcom са я снабдили с всички стандартни оръжия за срităване на задници - пистолет, пушка, гранатомет и най-забавното от всички - минохвъргачка. Стреляйте с нея по някое зомби и само след няколко секунди ще имате приятно топла супа от дреболийки. Струва ми се, че играта ще задоволи и най-претенциозните любители на насилието. Когато пък мунициите привършат, което в играта е нещо съвсем нормално и често срещано явление, вие самите можете да си направите нови. Още в началото Jill има на разположение "презареждащ инструмент", който може да използва за създаване на нови боеприпаси, с помощта намирания периодично барут. Той е в три разновидности - тип A, B и C, като помежду си могат да се комбинират за направата на различните видове муниции.
Звукът, както обикновено, допринася изключително много за напрегнатата атмосфера. Стъпките отекващи из тесните улички, скърцащите врати и тракащите прозорци създават допълнителна призрачност и страховитост, подсилвана от време на време с някой и друг акорд от пиано. Както преди, така и в най-новата част от поредицата, на стъпките на приближаващите зомбита, както и тези на Jill, е обърнато особено внимание - в зависимост от материала, по който стъпват се чува съответен звук. Дали ще са счупени стъкла, вода, бетон, плочки, дърво ... винаги можем да разберем какво и от къде да очакваме.
Всички по-съществени елементи от предшествениците на Resident Evil 3 присъстват и тук. Наред със странните миксовете за фонова музика, са и лошото гласово оформление, и пъзлите "запазена марка" на играта (по-точно - "разсейки", поради тяхната елементарност). Обаче, ако сте се насладили на предшествениците на Resident Evil 3 (а при тази поредица човек е или във възторг или е тотално отвратен), то със сигурност си заслужава да си я купите. Наричайте я както искаме - Resident Evil 3 или Resident Evil Super Hyper Turbo Edition, но Capcom отново са успели да създадат игра, която да провокира интереса на геймърите, въпреки лошото впечатление, което прави на пръв поглед.

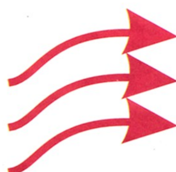
Fit4Fun

Спечелете GSM Nokia 8850 в играта на СофтПрес

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!











СофтПрес
издателство
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
gЗВЕРА - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
Съседът сътрудник - Борис Модев
Master - Явор Русинов
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

След като натиснете F10, можете да използвате следните кодове:

Код	Резултат
IWORKFORGOD	Режим God
GETINTOMYBELLY	Всички оръжия
BIGHEAD	Режим Big Head ("Голяма глава")
GIBNPLENTY	Разкъсване
T2000	Терминаторска кожа
GIVEMEFAITH	Възстановява се здравето ви
NOD3D	Ставате невидим
HELLFREEZEOVER	Враговете ви остават неподвижни
BIGSTICKOFDEATH	Получавате автоматичен пистолет (shotgun)
MEDIUMRARE	Получавате арбалет
GOODTIMESMAN	Получавате динамит
BURNYOURASSOFF	Получавате огнехвъргачка
MEETMYPALTOMMY	Получавате лека картечница
SMILEYNOMORE	Получавате пушка за слонове

Съвети

Настройките на касетофона за записване на горски звуци са:

Bass	5
Treb	3
Freq	2
Pitch	5
Rev	

Настройките за касетофона на Mary Brown са:

Bass	1
Treb	4
Freq	2
Pitch	3
Forward	

Frogger 2: Swampy's Revenge

За да можете да се справите с врагове, трябва да сте събрали всички монети от всяко ниво. След това изберете Options, след това Extras е в края на списъка сложете отметка срещу feeding frenzee.

Operation Meteoroid

Кодове за отделните нива:

ESCAPE
HEAVEN
SPEED
DANGER
COKE
JASPER
JAIL
SATURN
ANGEL
SLAVE
HORIZON
MASHINE
ARMOR
ABODE
DIABLO
AMAZON
CONTACT
WARRIOR
CORE
MASTER
SKELETON
SHOWER
VOODOO
ORION
PADDLE
POINTER
BIRD
AIRCRAFT
SPACE
MAGIC
OGRE
LIGHT
PILOT
PARTICLE
NOISE
ENERGY
ASTEROID
FIRE
SHADOW
MINDSTORM
BLASTER
APOCALYPSE
DEFENDER
FIRST

Tony Hawk's Pro Skater 2

Влизане в режим, при който действат кодовете:
Спрете играта (pause), задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата, натиснете интервал, интервал, интервал, C, V, стрелка нагоре, стрелка надолу, стрелка наляво, стрелка надясно, C, V, интервал, V, B, интервал, V, B. Ако сте се справили успешно, екранът със спрялата игра ще трепне. След това от менюто Pause изберете End Run. Всички кодове вече ще бъдат валидни.

Тънък скейтър
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, интервал, интервал, интервал, C, интервал, интервал, интервал, C, интервал, интервал, интервал, интервал, C. Колкото пъти направите това, толкова по-тънък ще става скейтъра.

Скейтъри Neversoft
При активно меню Main задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка нагоре, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B, V. Сега вече можете да създадете скейтър с име от Neversoft Dev Team.

Специалният датчик да показва винаги максимума
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, V, B, B, стрелка нагоре, стрелка наляво, V, C.

Статистиката да показва 10
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, V, B, C, V, стрелка нагоре, стрелка надолу.

Турбо режим
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B, стрелка надолу, C, V, стрелка надясно, стрелка нагоре, B.

Дебел скейтър
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: интервал, интервал, интервал, интервал, стрелка наляво, интервал, интервал, интервал, интервал, стрелка наляво. Колкото пъти направите това, толкова по-дебел ще става скейтъра.

Режим "Кръв"
Спрете играта, задръжте натиснат клавиша 7 от цифровия набор в дясната част на клавиатурата и натиснете: стрелка надясно, стрелка нагоре, C, V.

Command & Conquer: Red Alert 2

Chronosphere:
Искате ли да се позабавлявате с противниковия играч? Заредете Хроносферата и я приложете спрямо противникова бойна единица, след което я потопете във водата. Ще видите как war miner отива на дъното. Довиждане, мой човек! Същото така можете да я приложите и върху корабите, като след това ги материализирате върху суша. По този начин можете без проблем да избиете цяла рота пехотинци, тъй като пехотинците умират под въздействието на хроносферата. Изпробвайте тази възможност!

Желязната завеса (Iron Curtain):
Горния номер върви и при Iron Curtain - изпържете ги тия GI's!

Хронолегионер Chrono Legionnaire (1):
Сложете един Хронолегионер в Противопехотна машина (Infantry Fighting Vehicle - IFV) и ще се получи противохронна машина. Хронольтьт не става по-силен, но така вече ще е потрудно да бъдат умъртвявани вашите бойни единици.

Хронолегионер Chrono Legionnaire (2):
Хронолегионерите, когато са плътно един до друг, могат дори да изхвърлят противникова сграда извън времето - можете да опитате. Максимален ефект се постига с 10 или повече легионери.

Monster Truck Madness

Monster cheat madness!

TREX	= Ще бъдете шофьор на динозавър
FRAME	= Показва frame rate
DANCE	= Ще се покаже индикатор на дигиталните звуци

Забележка: Тук няма значение дали пишете с обикновени или с главни букви.

Игра на футбол (Soccer Game):
По трасето на Highlands Rally има скрито едно футболно игрище, на което можеш да се играе "monster truck футбол" с една огромна топка, която стои там и чака някой да я използва. На футболното игрище проведете и борба "сумо" в стил "monster truck" - печели този, който изтласка съперника си извън игрището нагоре по хълмовете, които го заобикалят!

Замък (Castle):
Стартирайте едно състезание по пистата "Highlands Rally". Веднага след старта завийте на 90 градуса. Там би трябвало да има два пътя, но не поемайте по никой от тях, а вместо това минете през знака с четирите стрелки в ляво на пътя. Пред вас ще се изпречи хълм - изкачете го и минете от другата страна. Продължавайте направо, докато стигнете до една селскостопанска площ (тя е осветена в кафяво). Завийте надясно, там има още едно възвишение, изкачете го и него. От другата му страна трябва да има друго засято поле. Вместо да минавате през него, завийте наляво и оставайки върху възвишението, продължете направо. Пред вас ще се появи замък.

Monster Truck Madness 2

Игра на хокей
Настройте времето да бъде "снеговалеж" ("Snow") и започнете играта от пистата Breakneck Ridge. Върху заледената част от пистата ще се появи една хокейна шайба.

Torture Pit Track:
Когато надпреварата достигне до Sidewinder Canyon, отидете на 4-тия контролен пункт. Преминете по моста и направете бързо десен завой през заграждението. Продължете по черния път, спрете на първия мост и завийте надясно, за да минете по друг мост, от който вече по същия път ще стигнете до края. Ще видите контролен пункт с надпис "Pit". Преминете през него и като се придържате към появяващите се на екрана инструкции, ще попаднете отново на пистата.

Drive-in:
На състезанието Scrapyard Run на четвъртия контролен пункт има сграда с камион отпред, заградена с ограда. Минете през оградата и завийте наляво по пътя. Този път прави кръг. Влезте в заграденото пространство и ще намерите theater.

Need For Speed: Porsche Unleashed

Отидете на главното меню, щракнете върху "Create Player" и въведете кода за избраното от вас име. След това щракнете върху "Done" (ще чуете слаб звук, потвърждаващ извършването на това действие.) След това изберете обичайния си профил и играйте!

Allporshe - дава ви всички коли и "отключва" още някои неща.
Gulliver - поршетата се смаляват до размера на радиоуправляеми модели с антени по тях.
Smash Up - състезание в стил Skidpad, Destruction Derby.
Dakar - омръзна ли ви да шофирате все по улици? С този код колата придобива характеристиките на автомобил от ралито Париж-Дакар.
Fuzzyfuz - появяват се ченгета на quick race. (Има и писти - например Монако, на които не действа)
yraGyraG -позволява всички коли да са с характеристики като на 993
fetherw8 - този код прави колите доста по-бързи.

Всички коли и всички писти:
Отидете на опцията multiplayer и изберете "Peer to Peer". Сега вече можете да се състезавате със всички коли и на всички писти. Не е необходимо да има други участници ... ще можете да играете сам.

Неограничено количество пари в режим Evolution:
Купете си кола на старо и отидете на цялостен (OVERALL) ремонт. След ремонта стойността на колата ще се окаже по-висока от парите, които сте дали за нея, сумирани с цената на ремонта. Продайте колата и ще видите, че парите ви ще са повече, отколкото са били в началото. В магазина се продават безброй употребявани коли, така че ако осъществите горната далавера безброй пъти, ще имате и безброй пари.

NHL 2001

В прозореца за credits можете да въвеждате следните кодове:

Broken Tomato - Играчите кървят.
Starsrus - Всички играчи могат да правят всички Dekes.
Magnet - Нечетно подадените шайби (Loose puck) отиват направо при вратаря, ако той е в режим на ръчно управление.

Railroad Tycoon

Докато играете, натиснете TAB и въведете следното:

Casey Jones = Кара всички влакове на вашите конкуренти да катастрофират.
Overtime = Гарите обработват двойно по-голямо количество товари.
Cattle Futures = Играчът получава 1милион $.

Railroad Tycoon 2

Натиснете Tab за да получите достъп до команден ред. След това напишете:

amd103 = Преобразува всички двигатели в AMD103s (това става за сметка на вашите печалби)
casey jones = Унищожава влаковете на конкурентите
cattle futures = Героят получава 1 млн. $
bigfoot = Печеливш сценарий
bigfootgold = Ще спечелите със "златна" победа (Gold victory).
bigfootsilver = Ще спечелите със "сребърна" победа (Silver victory)
bigfootbronze = Ще спечелите със "бронзова" победа (Bronze victory)
bobo = Губещ сценарий (Lose scenario)
king of the hill = Героят получава 100 млн. $
let me in = Достъп до всички забранени територии
overtime = Удвоява производителността
powerball = Компанията получава 100 млн. $
show me the trains = всички двигатели
slush fund = Компанията получава 1 млн. $
speed racer = Удвоява максималната скорост на влака
viagra =Уголемява градовете
Ctrl + M = Получавате press за 1 млн. $
Ctrl + C = Натиснете това, за да катастрофира маркирания влак
Ctrl + B = Натиснете това, за да накарате маркирания влак да се повреди.
Ctrl + R = Натиснете това, за да бъде ограбен маркирания влак.

RollerCoaster Tycoon

Преименувайте произволен гост с някое от следните имена:

Chris Sawyer = Ще прави снимки на парка
Simon Foster = Ще нарисува картини по видяното в парка
Melanie Warn = Повишава щастието на посетителите на парка
Katie Brayshaw = Такъв гост ще маха с ръка
John Wardley = Ще вика "Yay" когато види добър coaster.
John Mace = Ще се вози без пари
Damon Hill или Michael Schumacher = Ще кара бързо количките go-karts
Tony Day = Ще изяде много хамбургери
Big Bucks = Ще разполага неограничено с пари

Лесни пари
С натискане на "F" отидете на Finances и натиснете Enter + M, за да получите 5 000 $. Това може да се прави веднъж месечно, но затова пък няма ограничение за размера на получаваните суми.

Всички сценарии, возене и безброй пари
В основното меню въведете "rct2" и натиснете Enter. Ако сте го направили както трябва, ще чуете ръкопляскания.

Забележка: Възможно е да има версии, при които последните два кода да не действат.

Съвети

Купища пари
Затворете парка за една година и ще видите как един мъж в кожен костюм идва и ви дава пари - около 1 000 000 $.

Как да повишите рейтинга на своя парк
За съжаление ще се наложи да удавите недоволните посетители. За целта щракнете върху съответния недоволен посетител и с пинсетите го пуснете във водата. (Съвест нямате ли, бе хора? Как изобщо заспивате нощем!?)

Заключете ги вътре:
Ако имате допълнителни атракции ("Added Attractions") и сте на ниво, при което сте длъжен да имате много посетители, поставете от вътрешната страна на входната врата една табелка "No-Entry" ("Минаването забранено"), за да не могат посетителите да напускат вашия парк.

Rune

Влизане в режим, в който кодовете са валидни:
Достъп до конзолата получавате с натискане на клавиша `.

CHEATPLEASE = Enable Cheat Mode
GOD = Режим "Бог"
GHOST = No Clipping
FLY = Режим "муха"
WALK = Излизане от режим Ghost/Fly
SUMMON (ИМЕ НА ПРЕДМЕТ) = извиква съответния предмет
OPEN (ИМЕ НА КАРТА) = отиване на съответното ниво
SWITCHCOOPLEVEL (ИМЕ НА КАРТА) = Отиване на съответното ниво с вече придобити предмети
BEHINDVIEW 0 = Изглед като през погледа на главния герой
PLAYERSONLY = Прекъсват се действията на всички герои, които не са играчи
KILLPAWNS = Убива всички врагове
TOGGLEFULLSCREEN = превключване между нормален режим и Full-Screen
PREFERENCES = Допълнителни възможности (Advanced Options)

Имена на предметите:
VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

Имена на картите:
intro (intro movie)
ragnarvillage (begin movie)
ragnarvillage2
sailingship (level transition)
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hell2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2
trialpit
beetlefly (level transition)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (end movie)

The Sims: Livin' Large

Съвети

Как да докарате клоун
Вкарайте в лошо настроение един или повече членове на своето семейство и ще се появи клоун с трагично изражение на лицето. Трябва обаче да внимавате, тъй като не го бива много по фокусите, а и доста плаче. (Той става наистина много досаден и няма как да се отървете от него докато вашите sims не станат отново щастливи - другият вариант е да го убиете, като го пъхнете в огъня, ако наистина ви е писнало от него.)

Как да убиете клоуна:
Ако наистина ви призлява от клоуна и няма как да се отървете от него, ето какво трябва да направите. Можете да докарате в къщи такъв клоун само ако вашите sims са в депресия и при това трябва да

разполагат с картината "tragic clown", за да може той да дойде. Когато в къщата ви има клоун, просто поставете картината "tragic clown" над или близо до камината и запалете огън. Когато картината изчезне в пламъци, същото ще се случи с клоуна. Сега вече ще знаете и повече няма да купувате тази тъпа картина!

Клоуно-уловители (Clown Catchers):
Ако ви трябва друг добър начин за отърваване от клоун, отидете на http://www.thesims.com/ и си изтеглете от там Clown Catchers. След като вече ги имате в играта си, можете ди ги извикате всеки път, когато в къщата ви се е настанил клоун. Веднага ще се появи един тип с огромен пистолет и ще се оправи с клоуна. Довиждане, клоуне!

Разговори по телефона:
Няма ли да е хубаво да можехте да се обадите на някои приятел и просто да си поприказвате, а не да го каните непременно да ви гостува? Е, всъщност, можете! Отидете на http://www.thesims.com/ и изтеглете Telecom Upgrade. След като вече го имате в играта, ще можете да се обаждате по телефона просто за да си поприказвате, без да губите възможността и да поканите някого. Тарикатско е, нали?

Как да докарате извънземни
Купете телескоп. Накарайте вашите sim-ове да погледат малко през него. Това не значи, че те веднага ще открият извънземни - може да се наложи да поизчакате известно време. Когато дойдат, извънземните може да отвлекат един или повече от вашите sim-ове. Не се безпокойте, извънземните ерано или късно ще ви ги върнат. Когато това стане, някои от характеристиките на личността им може да са претърпели изменения. (Който е бил леко ненормален, след това се връща пълен идиот.)

Grim Reaper идва на гости:
Ако някой от вашите sim-ове почине (само да не е от удавяне, защото това не води до появата на Grim Reaper), ще дойде Grim Reaper, за да прибере трупа. Можете да преговаряте с Grim Reaper и да поиграете с него на "хартия, ножици и камък". Ако вие спечелите, той ще възкреси умрелия, а ако загубите, ще отнесе трупа му.

Духът-вълшебник:
Купете лампа с дух. Почистете я и ще се появи духът. Всеки път тоя ще ви дава да избирате между две възможности (ге може да са неща от рода на любов, пари, работа и т.н.). Вашето желание може да сбъдне и дори да се обърне срещу вас!

Странични ефекти при химически експерименти:
Забъркайте някаква смес с химическия комплект. Има най-различни разтвори (розов, зелен, син, оражев, и т.н.). Всеки от тях се характеризира с отделен страничен ефект. Един може да освежи вашите потребности, друг може да ги намали, да ви направи невидим, да ви превърне в чудовище, или да ви зомбира! (Ако се превърнете в зомби, след това вече не можете отново да станете sim)

Домашният робот Servo:
Купете си Servo и той ще почиства къщата, ще поправя счупените неща и може дори да си поприказва с вас със своя страховит роботскси глас!

Направете собствени гномове:
Купете си комплекта с дърворезбарски инструменти и си направете собствени гномове! (Разположете ги върху тревната площ в двора и наблюдавайте какво ще стане, когато някой ващ съсед ги ритне!)

Да си поиграем в леглото ("play in bed"):
Всъщност понятието "play in bed" не означава точно секс. Това е просто едно малко забавление. (Да бе, как не се сетих). Купете си виброматично сърдечно легло (vibromatic heart bed), щракнете върху "vibrate" и след това накарайте друг sim избере "play in bed". Сърдечното легло е най-добре да се използва в мотелска обстановка.

Големи стойности на личните качества (Personality):
Направете своя персонаж отначало без лични качества. След това купете една лабораторна маса (a lab table). Изчакайте да приготвят жълтия разтвор. С него личните ви качества ще придобият максимални стойности.

Лечение за болестта Guinea Pig:
От тази смъртоносна болест можете да се излекувате по три различни начина. Единият е да почивате много, но това е отегчително - другите два са много по-добри! Можете да си купите картината "Forgotten Guinea Pig" и да накарате заболелият sim да я гледа. Ще ви отнеме няколко часа, но пък болестта ще изчезне напълно. (Възможно е вашият sim да се излекува и веднага.) Има и друг начин. Купете комплект за химически експерименти и се опитайте да получите белия разтвор. Накарайте болния sim да го изпие и той ще оздравее! (Белият разтвор се получава само ако някой от вашите sim-ове е заразен с вируса).

The Sims & Livin' Large - още съвети

По време на играта натиснете Ctrl+Shift+C и ще се появи прозорецът за чийтове. Въведете някой от следните кодове:

ROSEBUD = Получавате 1000 simoleons (важи за версията с patch)
KLAPAUCIUS = Получавате 1000 simoleons
! = Повтаря се последния въведен код
; = вписва се между отделните кодове, когато ги изписваме по няколко наведнъж
(напр. след klapaucius въведете !;!;! и ще for 3000 Simoleons)

WATER_TOOL	Появява се воден пояс около вашия дом
SET_HOUR (със стойност от 1 до 24)	Така задавате колко да е часът
SET_SPEED (от -1000 до 1000)	Задавате скорост на играта
AUTONOMY (до 1 до 100)	Посочвате доколко самостоятелно ще мислят sim-овете
INTERESTS	Променяте интересите и личните си качества
GROW_GRASS (от 1 до 150)	Посочвате колко да расте тревата
MAP_EDIT ON/OFF	Включване/изключване на редактора на карти
ROUTE_BALLOONS ON/OFF	Включване/изключване на обучаващата програма (tutorial)
SWEEP ON/OFF	Включване/изключване на "ticks" на играта
TILE_INFO ON/OFF	Включване/изключване на информацията за tile.
DRAW_ALL_FRAMES ON/OFF	Включване/изключване на изчертаването на всеки кадър.
SIM_SPEED (от -1000 до 1000)	Задавате скоростта на sim-овете
SIM_LOG BEGIN/END	Създавате хроника на събитията.

Съвети:

Стой! Крадец!:
Когато ви споходи крадец, незабавно повикайте полиция, след това застанете пред вратата с надпис "Exit" (това е входната врата). Крадецът няма да може да избяга, полицаите ще го хванат, а вие ще получите пари за това, че сте съдействали при залавянето му. Така ще си покриете загубите. Този номер е най-удачен когато къщата ви има само един изход. В противен случай крадецът ще има възможност да избяга от няколко места и номерът ви няма да мине.
Забележка: Добре е до леглото си да имате телефон, за да не се налага да ходите някъде другаде, от където да сигнализирате в полицията. Освен това добре е и да имате по-голяма къща. Ако къщата ви е малка, не винаги ще успявате да стигнете до входната врата преди крадеца да е избягал. И не забравяйте да се отдръпнете от вратата когато дойдат полицаите. Те няма да могат да влязат ако вие сте препречили пътя.

Не пристъпвайте на моя територия!!:
Вашите sim-ове не могат да прескачат през огради затова изградете стени около цялото си имение - така крадците няма да могат да влизат! Използвайте този похват през нощта, за да не ви ограбят, а през деня просто събаряйте част от оградата.

Вградената в играта обучаваща програма (In-game Tutorial):
Отидете на Options и щракнете върху иконата с къща, над която има стрелка. Когато нещо ви затруднява, по този начин ще получите пътеводител за играта The Sims.

Незабавно разкриване на престъпник:
Ако във всеки от гълите на къщата поставите алармени системи против проникване, те ще сигнализират при всяко стъпване на крадец на ваша територия.

Хей ДиДжей..!:
Ако искате по радиото да ви пускат нови песни, можете да пускате собствени MP-тройки. Папката с играта Sims на вашия компютър съдържа директории с имена latin, rock, country и classical. Трябва просто да прехвърлите там свои MP-тройки. Така вече ще можете да чуете любимите си песни докато слушате радио в играта.

Пожар! Пожар!
Поставете сензор за дим над фурната или над камината, така че когато възникне пожар, пожарната да дойде веднага.

Вълшебен чувал за отпадъци:
Ето един трик, който ще ви спести време при закарването на боклука до кофите на улицата. Купете си кошче за боклук от 30 simoleon-а. Заповядайте на вашия sim да го изпразни, след това отменете заповедта веднага щом чувалът бъде изваден от кошчето. След това ги накарайте да разчистят мръсотията, която току-що са направили. Вашият sim ще върне пълния с отпадъци чувал в празното кошче. Повтаряйте това при всяко напълване на кошчето и така никога няма да ви се налага да отивате навън да изхвърляте боклука.

Как да закъснеем за работа без да си навлечем неприятности:
Първо трябва да изключите опцията 'Free Will' ("Свободна воля"). След това намирате някой, който не ходи на работа (а може и да е някой, който ходи) и го слагате да стои точно там, откъдето минавате на път за работа. Можете да накарате закъсняващия човек да се къпе, да се храни, да пие кафе, дори да подремне! След това, когато вече решите, че закъсняващият трябва все пак да отиде на работа, накарайте го да влезе в колата си и накарайте човека, препречил пътя на колата, също да отиде на работа. Или пък ако не ходи на работа, може да го оставите и той да си подремне!

Как да ни остава време и за други неща:
Сигурно вече ви е омръзнало да ви свършват точките за personality когато правите нов sim. Решението на този проблем е съвсем просто! Не си хабете точките за спретнатост, пропуснете тия неща и използвайте ценните си точки за създаване на други черти. След това, когато се настаните в жилище, просто наемете прислужница. Тъй като обаче мръсотията сваля оценката на стаята, а прислужницата идва чак в 10:00, то трябва да поддържате високи стойности на стаята, като просто купувате неща, които повишават стойността на стаята. След това вече ще можете да използвате времето си за по-важни неща, а не за почистване на къщата.

Организирайте си купон!:
Купете няколко балона и ги разположете пред градинката. Всичките ви съседи ще научат къде е купона и ще ви дойдат на гости! (Ако във вашата категория decorative няма балони, отидете на http://www.thesims.com и ги изтеглете от оттам.)

Безплатна пица:
Поръчайте си пица, и когато тя дийде, не поздравявайте човека, който ви я носи. Преди той да си тръгне чрез кода 'move_objects on' преместете пицата от неговата ръка и я вкарайте в дома си.

Как да ги ожени́м:
Накарайте двама от вашите sim-ове да се влюбят, и докарайте индикатора на тяхната връзка до 100 точки. Това ще ви отнеме известно време и за да се получи, трябва да ги накарате да си обръщат внимание един на друг.

Не ме удряй!:
Когато сте в лоши отношения с някой и той пожелае да ви удари, можете да предотвратите това действие, като го отмените от лентата в горната част на екрана (това наистина ще ви е от полза когато желаете да си подобрите отношенията с този човек!).

Как да ги разведем:
Накарайте ги да не си обръщат внимание един на друг. В крайна сметка индикаторът на тяхното отношение един към друг ще спадне, когато достигне съвсем ниски стойности, ги накарайте да се дразнят един друг, да се обиждат и т.н. Съвсем скоро ще се появи иконата за развод.
Щракнете върху нея и единият от двамата ще се изнесе да живее другаде.

Как да си намерим работа:
Ще трябва някак да си изкарвате прехраната. Ето как може да стане това. Или си купете компютър, или изчакайте да дойде днешния вестник. И с двата ще ви помогнат да си намерите работа.

Как да напуснем работа:
Когато вашият колега дойде с колата да ви вземе за работа, не отивайте с него. Скоро след това той ще продължи по пътя си. След няколко минути ще ви се обадят по телефона за да ви предупредят, че повече не бива да закъснявате. Когато направите това още веднъж, отново ще ви се обадят по телефона и ще ви кажат ... познайте де ... че сте уволнен!

Как да се сдобием с кола:
Няма да можете, разбира се, да я карате, но пък ще можете да си я гледате колкото искате! Въведете кода move_objects on и когато покрай къщата ви мине кола (може и училищен автобус, военен камион и т.н.) преминете в режим Buy. Сега вече можете да преместите превозното средство където пожелаете! Можете да го сложите в къщата си, в задния двор, а можее да си изградите и цял автопарк!

Как да получим повишение:
Ако искате да ви плащат повече за работата, която вършите, явявайте се на работа освежен от здрав сън или след изпита чаша кафе. Освен това, ако наистина получите повишение, проверете какво пише на job screen на вашия sim. За да имате успех на работното място, са необходими определени качества. Ако сте назначен например като помощник в болница, за да получите назначение на медицинска длъжност, трябва да подобрите техническите си умения. Това може да стане, като прочетете съответна книга от библиотечката (bookcase).

Как да изкарате добри оценки:
Ако имате деца, най-добре е в къщи да си имате библиотечка или компютър, за да могат децата ви да се учат. Ако обаче те са депресирани, трябва да погледнете индикаторите на настроението и да установите какво ги безпокои. Отстранете го и след това ги накарайте да учат. За да видите как напредват, погледнете job screen на вашето дете. Оценките му от училище са изнесени там.

100-доларова награда от училище:
Първото условие е да имате деца. Накарайте ги да учат усилено, за да успеят да си осигурят в бележника оценки A+ в продължение на няколко дни. Децата ви ще се върнат от училище и ще кажат: "Получихме 100 долара от дядо, защото са ни добри оценките!", а може и да получите 100 долара за самообучението с компютъра.

Как да се снабдим с други дрехи:
Ако ви омръзне вашият sim да носи всеки ден едни и същи дрехи, купете си
dresser или един Antique Armoire и те ще могат да сменят д(рехите си винаги, когато пожелаят.

Неограничено количество закуски (snacks):
Чрез този код ще можете да получавате безплатно закуски. Първо трябва да накарате вашия sim да отиде да си вземе закуска от хладилника. Когато вашият sim отвори вратата на хладилника, бързо блокирайте опцията "Have Snack". Той ще постави закуската на земята. Сега вече можете да я вземете и да я изядете без да плащате за нея.

По-малки сметки:
Задръжте плащането на дадена сметка докато дойде пощальонът да донесе следващия куп сметки. Платете първата сметка в момент, когато пощенската ви кутия е пълна със следващите сметки. Така сметките, които в момента са в кутията, ще изчезнат.

Как да унищожим персонаж, който не ни харесва, и да получим някои неща безплатно:
В тази игра имате възможност да се самоубиете. За целта трябва да сте ужасен готвач - такъв, който няма никакви точки за умението "готвене". След това в момент, когато готвите и сте в лошо настроение, има вероятност да се възпламени печката. Когато това стане, не се обаждайте по телефона на пожарникарите, нито пък ги уведомявайте по някакъв друг начин. Пожарът би трябвало да тръгне в различни посоки. Пламъците могат да обхванат и персонажа. След това той в крайна сметка ще се сгърчи и ще изчезне в пламъците. Ще се появи малък надпис, който ви уведомява, че персонажът е мъртъв.
Когато пожарът стихне, би трябвало да видите една малка сребърна урна. Ако превключите на режим buy и я изместите навън с инструмента-ръка, тя ще се превърне в надгробен камък. Можете да накарате други хора да отидат до урната/надгробния камък и да поплачат над него (няма значение дали те са познавали този персонаж). Понякога точно в полунощ, но не всяка нощ, бледата зелена фигура на починалия ще се разхожда из къщата. Ако решите в къщата да се настани друго семейство, те ще трябва да оставят на мястото му всичко, което е притежавал починалия, като изключим изгорялото при пожара.

Други начини за умъртвяване на персонаж:
Когато в кухнята възникне пожар, махнете всички врати. Или когато съответния персонаж се е гмурнал в басейна, махнете стълбичките и той ще се удави. Трябва обаче да направите това именно когато се е гмурнал. Ако го направите преди това, персонажът няма да се гмурне, и по-късно няма да можете да махнете стълбичките.

Трик за премахване на pillar:
Когато построите втори етаж, какво да направите, за да можете да строите и нагоре? Изградете колони на първия етаж, за да се увеличи подлокривното пространство. Тези колони обаче често заемат място в къщата, затова след като ги поставите и изградите плочата над втория етаж, можете да изтриете колоните и обитателите отново ще могат да си купуват неща и да ги поставят на освободеното място. А и да се движат по-свободно из къщата.

Съвет за противопожарната сигнализация:
За да осигурите максимално покритие на противопожарната система, когато правите планировката на стаите, оставете пространство в стената там, където след това ще има врата.

Лоши духове:
За да използвате този номер, трябва в двора ви да има надгробни плочи. Около полунощ излезте навън при гробовете и изчакайте. След няколко минути ще се появи дух, който ще обикаля около вас и ще ви изненадва откъм гърба. Ауу!

Как да създадем семеен албум:
Щракнете върху иконата с камерата и ще получите достъп до няколко опции. Щракнете върху желания то вас размер на снимката и на мястото на бъдещата снимка ще се появи голяма бяла рамка. С едно щракване на мишката ще сте направили снимка. Забавни снимки се получават, когато вашите sims се бият, бягат от духове, и т.н.

Среща по борба между два sim-а:
Накарайте двама от вашите sim-ове да се скарат и да правят един на друг възмутителни неща, докато индикаторът на техните взаимоотношения достигне -100. Тогава трябва да се хпояви една нова икона с надпис "Attack". Щракнете върху нея и ще видите как ще се сбият вашите sim-ове.

Изграждане на замък в облаците:
Големи допълнителни площи на втория етаж, а също и направо цели постройки могат да бъдат построени направо във въздуха, без никаква опора, по следния начин. Първо трябва да положите един цялостен слой от подпори. Ще ви трябват доста подпори, за да изградите основа, върху която да градите. След това върху тях постройте втория си етаж. Важно е именно в този момент да извършите ВСИЧКИ необходими строителни работи; всички стени трябва да са поставени и подовете да са си по местата. Не забравяйте за стълбите! След това просто се прехвърлете на първия етаж и изтрийте всички подпори. Къщата ще си остане изградена, без да е подпряна на нищо друго освен на въздуха! Ура! За своите sim-ове направихте замък в облаците.

Как по-бързо да стигаме до училищния автобус:
Не карайте своето дете-sim да тръгва веднага за училище. Можете да изчакате, докато останат 10 минути до тръгването на училищния автобус. Сега изберете "Go to school". Вашето дете-sim ще се понесе като вятър и ще стигне до автобуса за 5 минути или дори за по-малко. Така ще ви остане време да го изкъпете и да го нахраните без юркане.

Как да се освободим от работа за един ден:
Много е досадно да ходи човек всеки ден на работа! Отидете един ден на работа, а на следващия пропуснете. Един свободен от работа ден ще ви помогне да усъвършенствате необходимите ви умения. Запомнете обаче, че ако два дена поред не се явите на работа, ще ви уволнят. Затова пропускайте по един ден, но през ден.

Как да повишим бързо нуждите на своите sim-ове:
Ако вашият sim е в лошо настроение и се чувства ужасно, въведете кода move_objects on. След това превключвате на режим buy или build, маркирате съответния sim и го изтривате. От сега нататък над портрета на този sim ще стои иконка с червена мишена, което означава, че sim-ът отсъства. Щракнете с мишката върху неговия портрет и той отново ще се появи и всичките му нужди ще бъдат отново с максимални стойности! Не е ли хитро, а?

Zeus: Master of Olympus

Превключване в режим, в който важат кодовете:
Натиснете Ctrl + Alt + C и въведете някои от следните кодове:

Delian Treasury = Добавят се 1000 монети
Ambrosia = Печеливш сценарий
SoundFrags = ???
Fireballs from Heaven = Мълния удря конкретна точка от повърхността
Bowvine and Arrows = Кулите стрелят с крави вместо със стрели
Cheese Puff = Работниците от мандрата си слагат костюми от сирене